NINTENDO GAMECUBE ◆ GAME BOY ADVANCE

05/03 Ausgabe 72 **€ 3,30**
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75;
Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

N·ZONE

DAS MEISTGEKAUFTE NINTENDO-MAGAZIN

ZELDA
THE WIND WAKER
6-SEITEN-TEST: Die deutsche Version von Links GameCube-Premiere

YU-GI-OH!
IM TEST: Der neue Anime-Kult auf dem Game Boy Advance

VERGISS JOANNA DARK! HIER KOMMT VANESSA Z. SCHNEIDER!

P.N.03
EXKLUSIVER VORABTEST: Der neue Action-Kracher vom Resident-Evil-Schöpfer ausführlich gespielt. Nur für den GameCube!

PEARL HARBOR STATT NORMANDIE
MEDAL OF HONOR
Rising Sun: Der neueste Teil von EAs famoser Action-Serie ausführlich vorgestellt

15 SEITEN CHEATS & LÖSUNGEN
TIPPS & TRICKS
Komplettlösung, Teil 2: Metroid Prime
Kurztipps: Baldur´s Gate, Ikaruga

4 194373 903306 05

www.nintendo.de

NINTENDO GAMECUBE™

Die Legende geht weiter

© 2002, 2003 Nintendo. All rights reserved. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo.
Bewertungen basierend auf der japanischen Version des Spiels.

3. Mai 2003

THE LEGEND OF ZELDA® the Wind Waker™

„**95%**. ... ein unglaublich intensives Spiel-Erlebnis für alle Altersklassen." (N-Zone 2/03)

„**Note 1**. ... eine echte Spaßgranate!" (Kids Zone 3/03)

„**92%**. Einfach faszinierend!" (big.N 2/03)

EDITORIAL

Am 2. Mai ist es so weit!

ZELDA FÜR DEN GAMECUBE

Link erobert den Zauberwürfel

WARTEN AUF LINK

Wer ein echter Nintendo-Fan ist, dürfte derzeit die Tage bis zum Launch von *The Legend of Zelda: The Wind Waker* zählen, schließlich garantierten bislang alle *Zelda*-Spiele (egal ob auf NES, SNES, Nintendo 64 oder Game Boy) einzigartige Unterhaltung. Auch wir haben die Stunden gezählt, wenn auch nur bis zum Eintreffen der deutschen Testversion Ende März. Deshalb können wir euch eines jetzt schon versichern: Das lange Warten wird sich absolut lohnen! Links neue Abenteuer bieten erfrischend innovativen Spielespaß mit grandiosen Animationen und unglaublich viel Abwechslung. Lasst euch dieses Vergnügen nicht von notorischen Nörglern verderben, die an der Cell-Shading-Darstellung herummäkeln. Steht einfach drüber und genießt Spiele-Entertainment vom Feinsten, wie man es derzeit auf der PlayStation 2 und der Xbox einfach nicht findet und vermutlich auch nicht finden wird. Übrigens: Die Wartezeit auf *Zelda* hat sich während des Lesens dieser Zeilen um etwa 30 Sekunden verkürzt …

NEUES JUGENDSCHUTZGESETZ: DIE KONSEQUENZEN FÜR MAGAZINE

Das neue Jugendschutzgesetz, das seit dem 1. April gültig ist, macht den PC- und Videospiele-Magazinen durchaus zu schaffen. Insbesondere Objekte, die eine CD oder DVD aufzuweisen haben, müssen künftig mit teils enormen Einschränkungen leben. Spielbare Demos oder auch offizielle Hersteller-Videos zu härteren Titeln wie *Medal of Honor: Frontline*, *Metal Gear Solid 2* oder *The Getaway* gehören ab sofort der Vergangenheit an – für viele Leser war dies sicherlich mit der Hauptgrund, überhaupt zu Magazinen mit Datenträger zu greifen. Eigens produzierte Videoreportagen, wie man sie bei PLAY-ZONE und XBOX-ZONE schon immer findet, werden auch künftig erlaubt sein, sofern sie keine jugendbeeinträchtigenden Inhalte aufweisen. Die N-ZONE bleibt von den Maßnahmen unberührt. Bei uns gibt es ja bekanntlich keine Video-DVD (da der GameCube diese nicht abspielen kann), von teuren Lizenzen für spielbare Demos (die Nintendo weltweit gar nicht vergibt) wollen wir gar nicht erst reden. In diesem Sinne gute Unterhaltung!

Euer Hans Ippisch
REDAKTIONSDIREKTOR

JUGENDFREI! An unserem monatlichen Team-Foto ging das neue Jugendschutzgesetz spurlos vorbei, schließlich zeigen wir keinerlei jugendbeeinträchtigenden Inhalte. Ganz züchtig haben wir Männlein und Weiblein diesmal sogar fein säuberlich getrennt. Die Männer liegen unseren Damen zu Füßen …

Hintere Reihe, von links nach rechts:
Alexandra Böhm (Layout)
Stefanie Sämann (Layout)
Kerstin Springer (Redaktion)

Vordere Reihe, von links nach rechts:
Hans Ippisch (Redaktion)
Fabian Sluga (Redaktion)
Udo Crnjak (Redaktion)
Fabian Hübner (Layout)

Nicht auf dem Bild:
Yves Nawroth (Redaktionsassistenz)

INHALT 05/2003

NEWS

6 Allgemeine News
64 Import News

REPORTAGE

10 Neues Jugendschutzgesetz

RUBRIKEN

97 Abo Inside
40 Charts
70 Hardware & Zubehör
96 Impressum
96 Inserentenverzeichnis
72 Leserbriefe
56 Prämienwerbung
34 Spielelexikon
98 Vorschau
95 Zeugnis

SPIELEREGISTER

Alias 6
Baldur's Gate: Dark Alliance 92
Bruce Lee: Return of the Legend 62
Daredevil 62
Defender 55
Der Schatzplanet 79
Die Monster AG: Monster-Ball 55
Die Sims 68
Donkey Kong 7
Enter the Matrix 18
ESPionage 9
Fire Emblem 66
Ghouls & Ghosts Online 8
Giftpia 66
GT Advance 3 59
GT Cube 66
Hamtaro 9
Hey Arnold! Der Film 60
Ikaruga 48
James Bond 007: Nightfire 60
Kong – The Animated Series 80
Lego Drome Racers 60
Lost Kingdoms 2 23
Lost Vikings 60
Medabot 66
Medal of Honor: Rising Sun 20
Metroid Prime 82
Minority Report: Everybody Runs 54
Mortal Kombat: Deadly Alliance 80
NBA 2K3 79
NHL 2K3 52
P. N. 03 12
Pac Man World 2 55
Prince of Persia: The Sands of Time 8
Pro Beach Soccer 62
Reign of Fire 79
Skies of Arcadia Legends 22
Sonic Advance 2 59
Sonic Mega Collection 54
Sphinx 7
Star Wars: The Clone Wars 79
Starcraft Ghost 16
Superman: Shadow of Apokolips 55
Superman: Countdown to Apokolips 62
The Legend of Zelda: The Wind Waker 42
Tom Clancy's Splinter Cell 24
Wallace & Gromit in Project Zoo 9
Wave Race: Blue Storm 81
WWE Crush Hour 53
XG3: Extreme G Racing 81
Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition 58
Zapper 80

REPORTAGE 10

DAS NEUE JUGENDSCHUTZGESETZ

Seit dem 1. April gilt das neue Jugendschutzgesetz. Wir klären euch über die wichtigsten Änderungen auf.

VORSCHAU 12

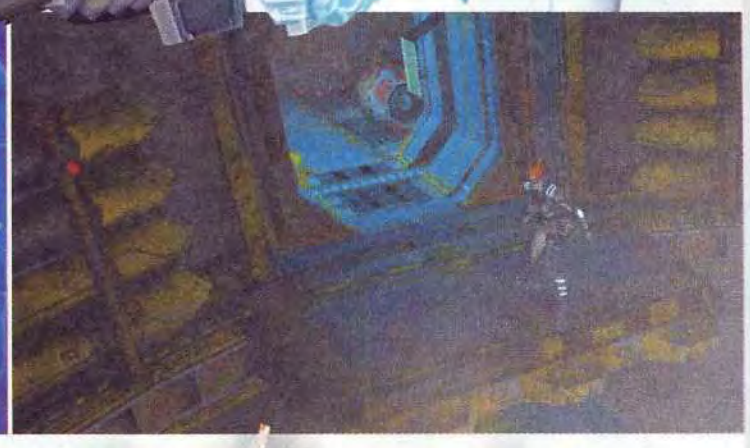
P.N.03

Ab Seite 12 könnt ihr alles über Vanessa Z. Schneiders Action-Abenteuer lesen. Und zwar exklusiv.

VORSCHAU

16 STARCRAFT GHOST

Die neueste Episode aus dem *Starcraft*-Universum verlässt die Pfade der Echtzeitstrategie.



TEST

48 IKARUGA

KURZTIPPS 90

Der Würfel bekommt den ersten reinrassigen Shooter spendiert, und zwar von der Edelschmiede Treasure.

TEST

42 THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER

Deutschland ist bereit, sich von Link erobern zu lassen. Lest ab Seite 42 unseren Lagebericht.

VORSCHAU

GAMECUBE

18 **Enter the Matrix** – Welche Pille wollt Ihr?
23 **Lost Kingdoms 2** – Zieht eine beliebige Karte!
20 **Medal of Honor: Rising Sun** – Kriegstreiben an allen Fronten!
12 **P. N. 03** – Frauenpower in der Zukunft!
22 **Skies of Arcadia Legends** – Himmlisches Rollenspiel!
16 **Starcraft Ghost** – Ein gespenstisches Treiben!

GAME BOY ADVANCE

24 **Tom Clancy's Splinter Cell** – Spionage für unterwegs!

TEST

GAMECUBE

55 Defender
55 Die Monster AG: Monster-Ball
68 Die Sims
48 Ikaruga
54 Minority Report: Everybody Runs
52 NHL 2K3
55 Pac Man World 2
54 Sonic Mega Collection
55 Superman: Shadow of Apokolips
42 The Legend of Zelda: The Wind Waker
53 WWE Crush Hour

GAME BOY ADVANCE

62 Bruce Lee: Return of the Legend
62 Daredevil
59 GT Advance 3
60 Hey Arnold! Der Film
60 James Bond 007: Nightfire
60 Lego Drome Racers
60 Lost Vikings
62 Pro Beach Soccer
59 Sonic Advance 2
62 Superman: Countdown to Apokolips
58 Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition

KOMPLETTLÖSUNG

82 Metroid Prime

KURZTIPPS

92 Baldur's Gate: Dark Alliance
90 Ikaruga

CHEATS & CODES

GAMECUBE

79 NBA 2K3
78 Sonic Mega Collection
79 Star Wars: The Clone Wars
81 Wave Race: Blue Storm
81 XG3: Extreme G Racing
80 Zapper

GAME BOY ADVANCE

79 Der Schatzplanet
80 Kong – The Animated Series
80 Mortal Kombat: Deadly Alliance
79 Reign of Fire

NEWS

N-ZONE | TOPS & FLOPS

TOPS

1. PLATIN
Limitiertes Platinum-Bundle mit *Zelda – The Wind Waker* für 199,- Euro

2. UNTERSTÜTZUNG
EA unterstützt weiterhin den GameCube!

3. SILBERN
GBA SP startet erfolgreich!

4. VANESSA Z. SCHNEIDER
Der schönste Hintern der Videospielgeschichte

5. LEHRBUCH
Zelda – The Wind Waker unterstützt vorbildlich die GC-GBA-Linkfunktion.

FLOPS

1. WWE Crush Hour
Wrestler gehören in den Ring und nicht ins Auto!

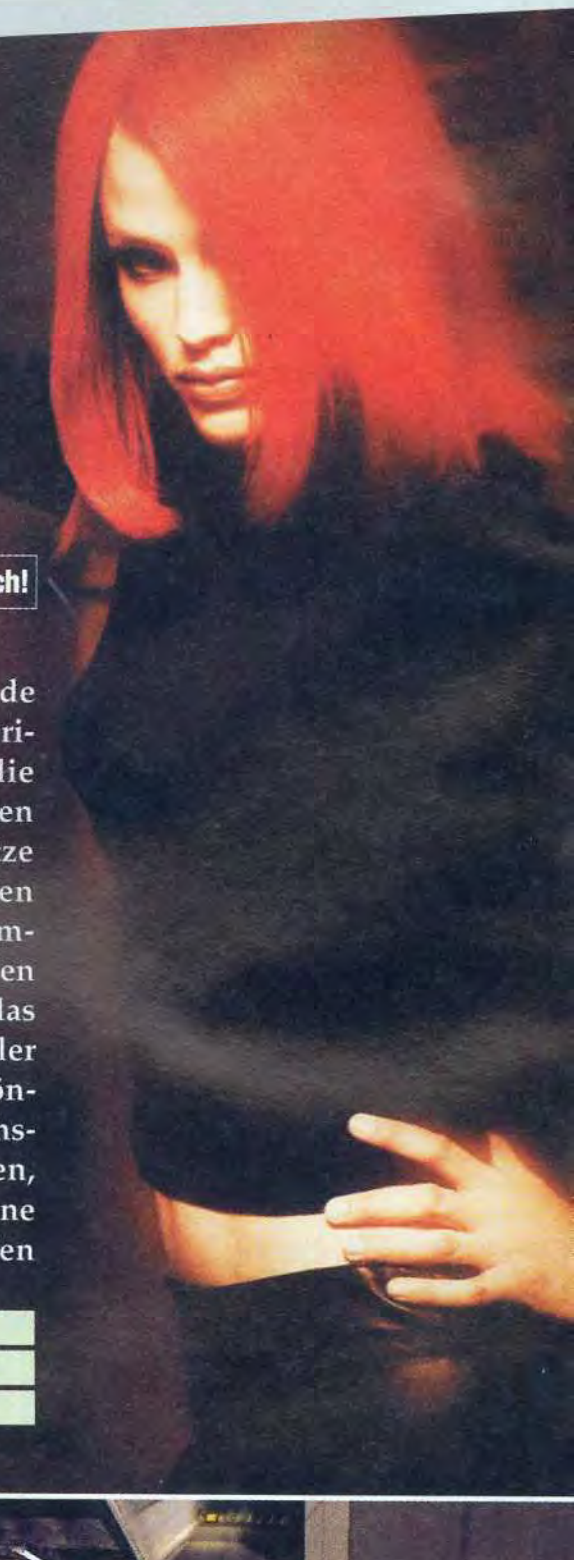
2. MINORITY REPORT
Eine weitere Filmumsetzung, die die Welt nicht braucht.

3. HERTZ-VERSAGEN
Zelda – Ocarina of Time und *Master Quest* laufen nur in 60-Hertz.

4. ENDGÜLTIG
Animal Crossing kommt nicht nach Europa.

5. AUSGETRÄUMT
Platinum-GameCube nur im limitierten Bundle erhältlich.

Alias



ACTION-ADVENTURE | **Spielt die Pro-7-Serie auf dem GameCube nach!**

Basierend auf der Action-Serie *Alias*, welche zurzeit auf Pro 7 läuft, bringt uns Acclaim im Herbst ein vielversprechendes Action-Adventure. Ihr übernehmt die Kontrolle über den Hauptcharakter der Serie, die CIA-Agentin Sydney Bristow, und müsst in diversen Missionen eure virtuellen Martial-Arts-Künste beweisen. Die Missionen sollen sehr abwechslungsreich sein und neben den Kampfeinlagen auch Schleich-Aufgaben sowie das Erfüllen eines Auftrags innerhalb einer bestimmten Zeit beinhalten. Die Entwickler setzen bei *Alias* auf eine spannende und überraschende Story, Original-Charaktere sowie die einzigartigen und über den Globus verteilten Schauplätze der Serie. Hightech-Waffen sowie technologische Gimmicks à la James Bond dürfen natürlich nicht fehlen. Ob das Spiel hält, was die Entwickler versprechen? Vielleicht können wir euch bereits im nächsten Monat mehr verraten, wenn wir einen Blick auf eine spielbare Version geworfen haben. (fs)

Hersteller: Acclaim
Internet: www.acclaim.de
Termin: Herbst 2003

GELUNGEN Die ersten gezeigten Bilder sehen sehr vielversprechend aus.

HÜBSCHER ANBLICK Unsere Agentin begutachtet den vorbeischlendernden Wachmann.

SCHNAPPSCHUSS Betätigt euch als Paparazzi und fotografiert aussagekräftige Ziele.

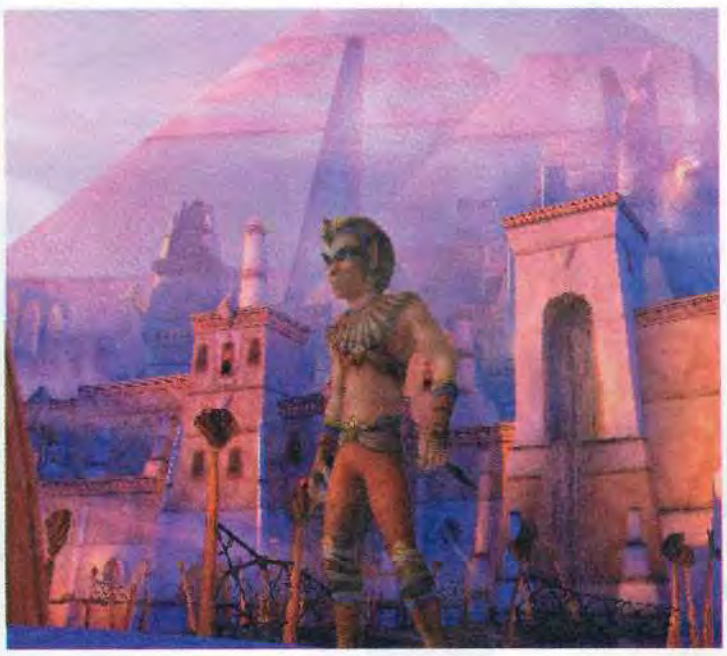
ACTION Die Martial-Arts-Einlagen nehmen einen großen Teil des Spiels ein.

Limitiertes Zelda-Bundle für Europa!

HARDWARE **Platinum-GameCube kommt in Europa!**

„Nintendo wird in den kommenden Monaten so aggressiv in den Markt gehen wie nie zuvor", bekräftigte Axel Herr in der vergangenen N-ZONE. Diesen Worten scheinen Taten zu folgen. Nach dem Start der Players-Choice-Serie sowie dem *Metroid Prime*-Bundle bringt Nintendo zum Start von *The Legend of Zelda – The Wind Waker* am 2. Mai ein neues Bundle auf den Markt. Den Inhalt stellen ein platinumfarbener GameCube, ein Controller sowie *The Legend of Zelda – The Wind Waker* (inklusive der Bonusdisk mit *Zelda – Ocarina of Time* und *Zelda – Master Quest*). Der Preis des Bundles beträgt 199,- Euro. Wer mit dem Bundle liebäugelt, sollte sich aber beeilen, denn es ist streng limitiert und nur in begrenzten Stückzahlen verfügbar. Darüber hinaus gibt es vorerst keine Pläne seitens Nintendo, den Platinum-GameCube separat anzubieten.

HÜBSCH **Das limitierte Zelda-Bundle sieht richtig schick aus.**



Sphinx

ACTION-ADVENTURE **Erlebt spannende und von Zelda inspirierte Abenteuer.**

Nicht nur Ubi Soft entführt euch in eine Welt aus Tausendundeiner Nacht, auch THQ plant ein Abenteuer im Orient. Die Geschichte spielt in Ägypten. Die magischen Kronen wurden entführt und es ist die Aufgabe des Spielers, sie zurückzubringen. Um das Abenteuer bestehen zu können, muss der Spieler die magischen Kräfte des Hauptcharakters Sphinx einsetzen. Das Spiel ist bereits seit über einem Jahr in Entwicklung und von der *Zelda*-Serie inspiriert. Die Entwickler von Eurocom versprechen uns atemberaubende Grafiken, die ihresgleichen suchen werden. Im Herbst werden wir mehr wissen. **(fs)**

Hersteller: THQ
Internet: www.thq.com
Termin: Herbst 2003

Donkey Kong

JUMP & RUN **Das Primaten-Duo ist wieder da.**

REITTIER **Im Spiel dürft ihr auch auf Nashörnern reiten. (oben)**
SPASS **Abwechslungsreichtum wird bei Donkey Kong groß geschrieben. (unten)**

Ursprünglich wurde dieses Spiel 1994 von Rare für das Super Nintendo entwickelt. Nintendo packt diesen Oldie nun vollständig auf ein GBA-Modul. Wie auch damals müsst ihr euch als primitives Affenduo durch den Dschungel schlagen, dabei Bananen einsammeln und dürft euch sogar auf den Rücken eines Nashorns, eines Straußes oder eines Frosches schwingen. Ein Schwertfisch kann ebenfalls als Fortbewegungsmittel durch gefährliche Unterwasserwelten missbraucht werden. Zwei Minispielchen, in denen ihr das Tanzbein schwingt oder eine Angel-Tour startet, hat Nintendo auch noch auf das Modul gepackt. Grafisch hat uns der Titel bislang allerdings recht enttäuscht. **(ks)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.de
Termin: Sommer 2003

NEWS

Ghouls and Ghosts Online

ACTION-ADVENTURE **Zombies und Monster im Internet gesichtet.**

Zona Inc. arbeitet an einem Online-Titel, der als Grundlage das berühmte und beliebte *Ghouls and Ghosts* hat. Neben der GameCube-Version sollen auch Varianten für die PS2 und die Xbox entstehen. *Ghouls and Ghosts Online* ist ein kooperatives Echtzeit-Action-Spiel, das mit vielen interessanten Ansätzen versehen ist. So kann man weitläufige Umgebungen erkunden, sich mit anderen Charakteren zusammenschließen und auf Monsterjagd gehen sowie seine eigene Figur, dem Fortschritt entsprechend, aufwerten. Zur Verständigung soll ein textbasierendes System verwendet werden. Es wird noch einige Zeit verstreichen, bis man aussagekräftiges Material zu Gesicht bekommen wird. Neugierig sind wir aber jetzt schon. **(uc)**

Hersteller: Capcom
Internet: www.capcom.com
Termin: Nicht bekannt

Prince of Persia: The Sands of Time

ACTION-ADVENTURE **Der persische Prinz kehrt zurück.**

In den 90er-Jahren zählte die *Prince of Persia*-Reihe mit über drei Millionen verkauften Exemplaren zu den berühmteren Vertretern im Action-Adventure-Bereich. Nun endlich erwartet uns eine Weiterführung der Geschichten aus Tausendundeiner Nacht. Zentrum der Ereignisse sind die gefährlichen Sands of Time, die durch einen Unfall befreit wurden und nun von dem furchtlosen Prinzen wieder eingefangen werden sollen. Die Story verspricht viele Wendungen und Überraschungen vor malerischen persischen Kulissen. Entwickelt wird der Titel von den Ubi Soft Entwicklungsstudios Montreal, die bereits durch *Tom Clancy's Splinter Cell* Aufmerksamkeit erregen konnten. Erfolg verspricht vor allem die enge Zusammenarbeit Ubi Softs mit dem *Prince of Persia*-Erfinder Jordan Mechner. Wir dürfen gespannt sein. **(uc)**

Hersteller: Ubi Soft
Internet: www.ubisoft.de
Termin: Ende 2003

SOLIDE Die ersten gezeigten Räume sehen interessant aus.

INFO KURZ & KNAPP

ZUSAMMENARBEIT: Electronic Arts gab bekannt, dass sie eng mit Nintendo zusammenarbeiten werden. Man möchte 20 Sporttitel innerhalb von 12 Monaten veröffentlichen. Der Linkmöglichkeit mit dem GBA soll dabei eine zentrale Rolle zukommen. *Madden NFL 2004*, *FIFA 2004* und *Tiger Woods PGA Tour 2004* werden die ersten Projekte dieser Art sein.

ITALIANO: Eidos hat das Spiel zum Film *The Italian Job* offiziell bestätigt. Der Titel wird von Climax entwickelt und soll zusammen mit dem Film im Sommer in Deutschland erscheinen.

GECANCELT: In einem offiziellen Statement hat LucasArts bekannt gegeben, dass die Entwicklung von *RTX Red Rock* für den Nintendo GameCube gestoppt wurde. Man möchte sich voll und ganz auf die PS2-Version konzentrieren. Allerdings ist geplant, bald ein neues exklusives Projekt für den GameCube vorzustellen.

NEUER SEGA-TITEL: Das erste Spiel, basierend auf der Triforce-Hardware, ist noch nicht erschienen (*F-Zero*), da plant man bereits ein neues Spiel. Es handelt sich um ein Kartenspiel, das man in der Spielhalle mittels eines Touch-Screens bedienen soll. Der Titel lautet: The Key of Avalon. Eine Umsetzung für den GameCube liegt nahe.

NEWSTICKER

Nintendo legt der ersten Auflage des GBA SP einen **Gutschein** im Wert von € 50,- bei. Mit diesem Gutschein erhalten Kunden **beim Kauf eines GameCube** oder GameCube-Bundles noch bis zum 3. Mai einen **Preisnachlass von € 50,-**. **+++** Sega möchte auf der kommenden E3 **zwei neue *Sonic*-Games** vorstellen. Es ist wahrscheinlich, dass diese Spiele auch auf dem GameCube erscheinen werden. **+++** Anders als im letzten Jahr ist **Nintendo** 2003 auf der **Leipziger Games Convention**, die vom 21.-24. August stattfindet, vertreten. Der gebuchte Stand soll eine Größe von **600 m²** haben. Man darf davon ausgehen, dass man sämtliche **E3-Highlights** anspielen kann. **+++** *Rayman 3* ist kaum erschienen, da erfährt man, dass sich ***Rayman 4*** bereits

Hamtaro

ADVENTURE **Tierischer Spaß!**

In Nintendos neuem Hamster-Adventure dreht sich alles um die, vom bösen Nager Spat geschürte, brodelnde Gerüchteküche. Der hinterlistige Knilch hatte nämlich nichts Besseres im Sinn, als über Hamtaro lauter entsetzliche Lügenmärchen zu verbreiten, der nun natürlich alle Pfötchen voll zu tun hat, die schlimmen Gerüchte wieder aus der Welt zu schaffen. Während ihr den gutmütigen Nager durch seine pastellfarbene Welt steuert, lernt ihr nach und nach Hamsterisch. Um Bijou (Hamtaros Freundin) beispielsweise dabei zu helfen, ihren heftigen Weinkrampf unter Kontrolle zu bringen, sind die Fremdsprachenkenntnisse nämlich zwingend erforderlich. Ihr findet das ziemlich kindisch? Selbstverständlich ist es das! Allerdings wird das Spiel ja auch extra für eine extrem junge Zielgruppe konzipiert. **(ks)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.de
Termin: Sommer 2003

HEULSUSE
Hier lernt Hamtaro gerade ein neues Wort: Blushie bedeutet traurig.

FORTSCHRITT
Im Gegensatz zum GBC-Vorgänger dürft ihr ab sofort auch Boot fahren.

Wallace & Gromit in Project Zoo

ACTION-ADVENTURE **Die beliebten Plastilin-Figuren für den GC.**

SKURRIL Wallace gibt Gromit laufend witzige Tips.

Die Geschichte von Wallace & Gromit steht in bester Tradition der abgedrehten Kurzfilme. Der skrupellose Feathers möchte mit seinem Diamond-O-Matic unglaublich reich werden. Doch um seine diabolische Maschine zu bedienen, braucht er Personal. Feathers spannt die Tiere aus dem Zoo ein und Wallace & Gromit machen sich auf, die Sklaven wieder zu befreien. Das Spiel wird fünf Welten bieten, die in 24 Unterlevels unterteilt sind. Original-Schauplätze und -Erfindungen sollen für Authentizität sorgen. Original-Videos aus den Kurzfilmen lockern das Spiel immer wieder auf. **(fs)**

Hersteller: Konami
Internet: www.bam4fun.com
Termin: Oktober 2003

ESPionage

ACTION **Auf den Spuren von Splinter Cell und X-Men.**

Die Schöpfer von *Mortal Kombat: Deadly Alliance* werkeln an einem neuen Spiel. Der Spieler schlüpft in die Rolle des Spezial-Agenten Nick Geller, der gegen Terroristen kämpft. Ihr könnt dabei auf Standard-Waffen wie Maschinengewehre oder Granaten zurückgreifen, sowie auf Nicks einzigartige PSI-Fähigkeiten. In bester *Star Wars*-Tradition kann Nick Gegenstände werfen ohne sie zu berühren, Energie von den Gegner abziehen oder Sachen wahrnehmen, die für ein normales Auge unsichtbar sind. Ob Midway mit dem Titel einen Hit oder einen Flop im Programm hat, wissen wir aber erst Anfang 2004. **(fs)**

Hersteller: Midway
Internet: www.midway.com
Termin: Anfang 2004

STANDARD Das Maschinengewehr gehört zur Standardausrüstung eines Agenten.

in Entwicklung befindet. Ubi Soft hat den Titel bisher nicht offiziell angekündigt; für welche Konsole(n) der Titel erscheinen wird, ist nicht bekannt. **+++ Capcom** hat sich die Domain **www.residentevil5.com** gesichert. Ob sich ein weiterer Teil **bereits in Entwicklung** befindet oder man sich nur alle Möglichkeiten nach dem vierten Teil (Erscheinungstermin 2004) offen halten will, ist ungewiss. **+++** Nach der **Pleite von Swing** ist weiterhin nicht sicher, wer ***Enclave*** für den GameCube hierzulande vertreiben wird. Darüber hinaus befindet sich ***Enclave 2*** **schon in Entwicklung** und soll für Xbox, PS2 und GameCube erscheinen. **+++** Activision produziert das Spiel ***The Movies***, das von **Stardesigner Peter Molyneux** *(Black & White)* betreut wird. Erscheinen soll die Wirtschaftssimulation rund um das Thema Kino im Jahr 2004 für Xbox, PS2 und GameCube. **+++ Rosige Zeiten für Nintendo.** Die erste Auslieferungsmenge für den **GBA SP** betrug **400.000 Exemplare** für Europa. Fast 40 Prozent dieser Menge war bereits **vorbestellt. +++**

Das neue Jugendschutz

Seit dem 1. April gilt das neue Jugendschutzgesetz. Hier könnt ihr lesen, **was sich alles ändert.**

Wir schreiben den 26. April 2002. Ein Amokläufer bringt am Erfurter Gutenberg-Gymnasium 16 Menschen um. Ganz Deutschland fragt sich, wie es zu so einer Tat kommen konnte. Eine Ursache ist schnell gefunden: Der Täter soll im Besitz von gewaltverherrlichenden Videos und „Killerspielen" für den PC gewesen sein. Bislang waren die Vorschläge für ein neues Gesetz an der Uneinigkeit der Bundesländer gescheitert. Doch unter dem Eindruck der Ereignisse forciert die Regierung die Neufassung und beschließt Änderungen der Jugendschutzregelungen. Am 1. April 2003 trat das neue Gesetz schließlich in Kraft.

Jugendliche Käufer von Importspielen dürften wenig von dem neuen Jugendschutzgesetz angetan sein. Denn nun ist es Jugendlichen unter 18 Jahren untersagt, Spiele aus dem Ausland zu importieren. Dabei spielt es keine Rolle, ob es sich um *Biene Maja* oder *Mortal Kombat: Deadly Alliance* handelt. Somit möchte man verhindern, dass ein nicht geprüftes Spiel in die falschen Hände gerät.

WENIGER INDIZIERUNGEN?

Ein Spiel, das von der USK geprüft und eingestuft worden ist, darf dafür in Zukunft nicht mehr indiziert werden. Das gilt auch für Spiele, die eine Alterseinstufung ab 18 Jahren erhalten haben. Bei USK-geprüften Titeln kann eine Indizierung nur noch dann erfolgen, wenn die zentrale Aufsichtsstelle der Länder für den Jugendmedienschutz eine Ausnahmegenehmigung erteilt. Titel, die nicht von der USK geprüft wurden, werden wie Titel behandelt, die „Keine Jugendfreigabe" erhalten haben. Besonders hart trifft das neue Jugendschutzgesetz Zeitschriften, welche bislang Demos von Spielen auf CD oder DVD angeboten haben. Denn in Zukunft werden auch DVDs oder CDs geprüft. Demos von Ego-Shootern werden künftig kaum noch auf DVDs zu finden sein, da Zeitschriften keine jugendbeeinträchtigen Inhalte auf ihren Datenträgern anbieten dürfen. Auch Video-Beiträge müssen drastisch geschnitten werden. Durch einen Vertrag mit den obersten Landesjugendbehörden ist die USK seit dem 1. April eine staatlich zertifizierte Kontrolleinrichtung, die verbindliche Alterseinstufungen vornehmen kann. Verkauft ein Händler ein Spiel an einen Jugendlichen, der nicht das vorgeschriebene Alter hat, macht er sich strafbar. Dies kann Geld- oder sogar Gefängnisstrafen zur Folge haben. Spiele ohne Jugendfreigabe (ab 18 Jahren) dürfen erst gar nicht frei in Geschäften ausliegen, die Jugendliche betreten könnten. Betroffen von dem neuen Gesetz sind auch „Probespiel-Terminals". Den Händlern bleiben folgende Möglichkeiten: 1. Das Geschäft grundsätzlich erst für Kunden ab 16 oder 18 Jahren

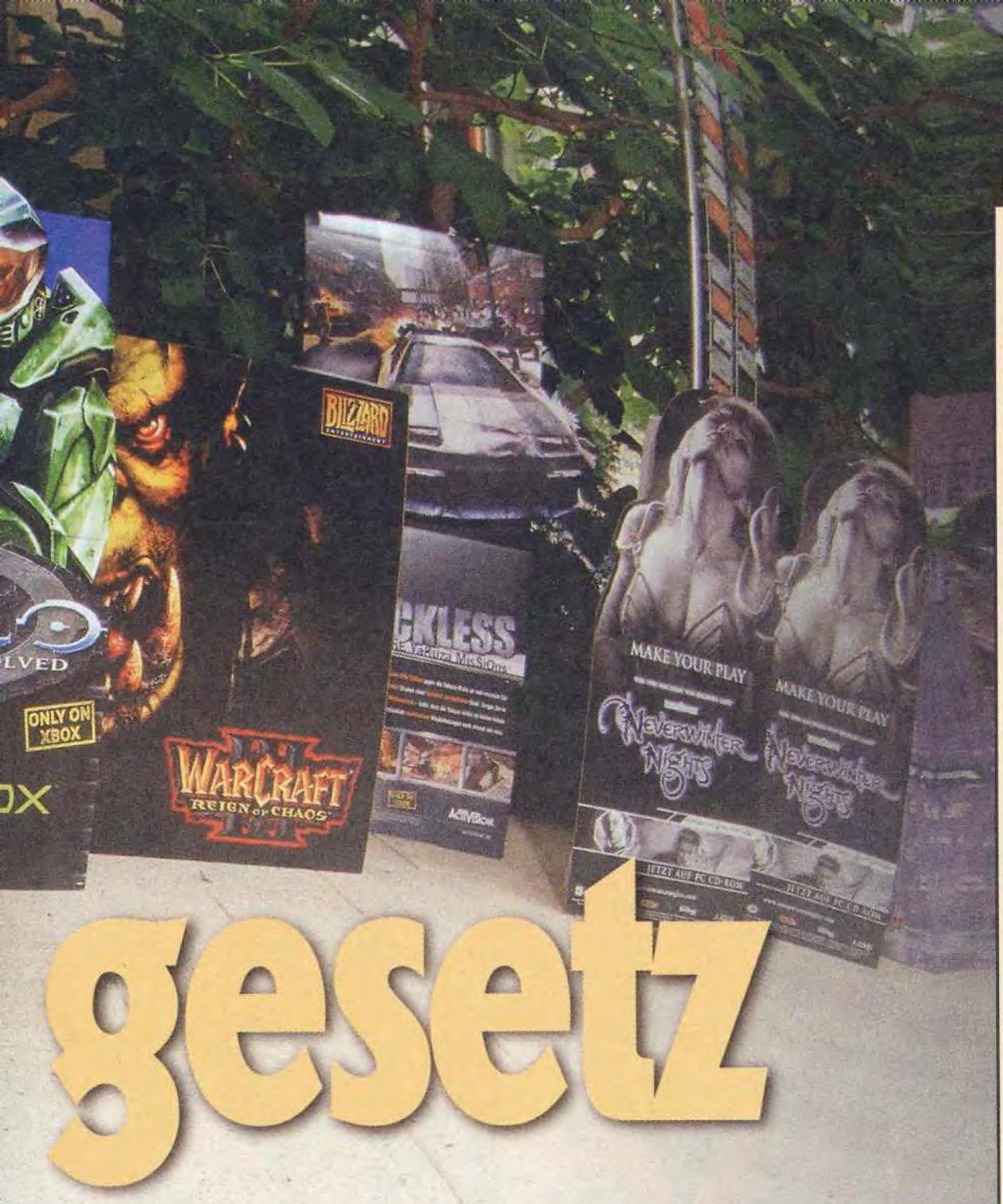
INFO ALTE NINTENDO-TITEL

Gefahr für die Jugend?

Werden *Pokémon*- und alte *Zelda*-Spiele nun wie Titel ohne Jugendfreigabe behandelt?

Vor diesem Szenario brauchen sich Nintendo-Fans nicht zu fürchten. Zwar werden Titel ohne USK-Kennzeichnung, wie alte *Pokémon*- und *Zelda*-Spiele, wie Titel behandelt, die keine Jugendfreigabe erhalten haben. Allerdings besteht bis zum 31. Dezember 2003 eine Übergangsfrist, in der der Anbieter gegenüber den obersten Landesjugendbehörden erklären kann, warum seine Titel nicht jugendbeeinträchtigend sind. Nintendo hat dies bereits getan und darf die Titel weiter verkaufen.

POKÉMON Nicht alle Titel haben einen USK-Stempel.



gesetz

zu öffnen. 2. Nur Spiele mit einer Freigabe ab sechs Jahren zum Spielen anzubieten, da diese unbeaufsichtigt angeboten werden dürfen. 3. Spielmöglichkeiten gänzlich aus dem Geschäft zu verbannen. Das neue Gesetz hat auch einen Einfluss auf den Versandhandel. Importspiele sowie Titel ohne Jugendfreigabe dürfen nicht an unter 18-Jährige verkauft werden. Sollte der Versandhändler allerdings sicherstellen können, dass der Käufer volljährig ist, stellt der Verkauf dieser Titel kein Problem dar. Einige Online-Shops überlegen nun, den Zugang nur noch Erwachsenen zu gewähren. Andere erwägen eine Aufteilung in zwei Shops. Einen, der nur Erwachsenen zugänglich ist, und einen, der nur Titel mit einer USK-Einstufung bis 16 Jahre umfasst. Bei Titeln bis einschließlich 16 Jahren ist keine Alterskontrolle für den Versandhandel nötig, da der Gesetzgeber von einer elterlichen Post-Aufsicht ausgeht. Falls ihr Spiele auf eBay, Ricardo oder anderen Internet-Auktionshäusern verkauft, müsst ihr in Zukunft vorsichtig sein. Denn nach dem neuen Jugendschutzgesetz fallen derartige private Transaktionen künftig unter den Punkt „Versandhandel im Sinne des Gesetzes", d. h.: 1. Es handelt sich um ein entgeltliches Geschäft. 2. Es gibt keinen direkten Kontakt zwischen Käufer und Verkäufer, so dass man die Volljährigkeit des Käufers nicht sicherstellen kann. 3. Die Ware wird per Post oder elektronisch versandt. 4. Es gibt keine Maßnahmen zur Alterskontrolle. Außerdem ist nach dem neuen Gesetz der Verkauf von nicht USK-geprüften Titeln sowie Spielen ohne Jugendfreigabe an Minderjährige untersagt. Dies gilt auch für den örtlichen Flohmarkt. In der Praxis dürfte zwar kaum jemand Anzeige erstatten, sicher sein kann man jedoch nicht.

ABSCHLIESENDES FAZIT

Viele Leser werden das Gefühl haben, dass Computerspiele mal wieder als Sündenbock herhalten müssen. Wir denken jedoch, dass das neue Jugendschutzgesetz in die richtige Richtung geht. Bestimmte Spiele gehören einfach nicht in Kinderhände. Und dass Medien sowie Computerspiele einen Einfluss auf psychisch labile Menschen haben, ist wohl auch unumstritten. Leider ist ein Verkäufer nicht in der Lage, die geistige Reife eines Jugendlichen festzustellen, so dass der Politik nach den immer amerikanischer werdenden Zuständen auf deutschen Schulhöfen keine andere Wahl blieb, als zu handeln. Jetzt würden wir aber gerne wissen, was ihr denkt. Schreibt uns einen Brief an COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-ZONE, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder per E-Mail an: n-zone@computec.de.

FABIAN SLUGA

INFO NEUES JUGENDSCHUTZGESETZ

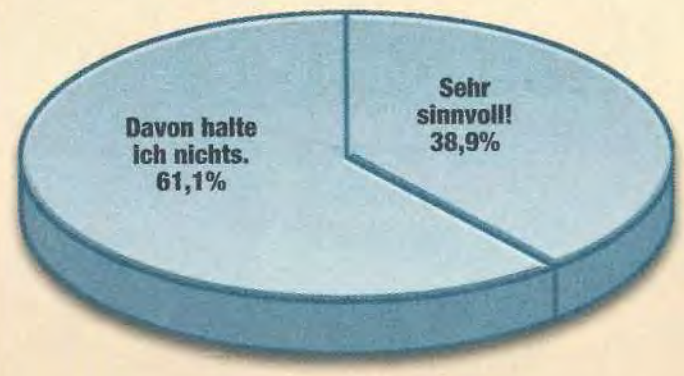
Erziehungssache?

Wir wollten von unseren Usern von www.n-zone.de wissen, was sie von Indizierungen, dem neuen Jugendschutzgesetz, der Gewaltdarstellung in Spielen und dem Einfluss von Medien auf die Psyche von Jugendlichen halten.

Wie man an den Ergebnissen sehen kann, hält eine Mehrheit der User nicht viel von dem neuen Jugendschutzgesetz. Viele sehen die Ursachen von Amokläufern nicht in Video- oder Computerspielen, sondern in der Erziehung sowie dem sozialen Umfeld. Knapp 65 Prozent der Leser wollen für bestimmte Genres auch nicht auf eine Gewaltdarstellung verzichten.

SIND INDIZIERUNGEN WILLKÜRLICH?

ALTERSANGABEN SIND AB 1. APRIL VERBINDLICH. GUT ODER SCHLECHT?



HABEN DIE MEDIEN EINEN EINFLUSS AUF DIE PSYCHE VON JUGENDLICHEN?

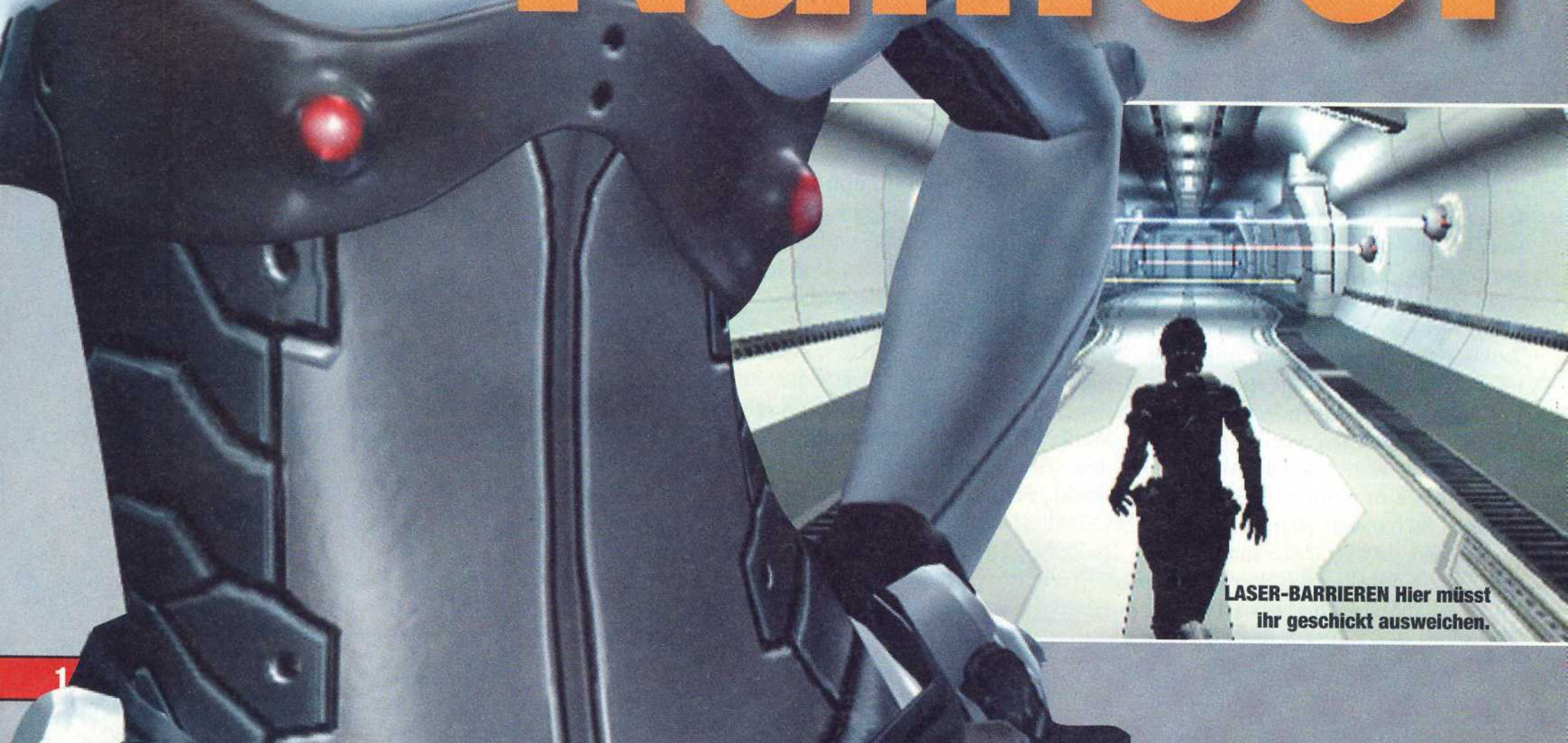
WIE WICHTIG IST GEWALTDARSTELLUNG IN SPIELEN FÜR DEN SPIELSPASS?

Quelle: Umfrage unter reg. Usern von www.n-zone.de

GRAZIL Vanessa rettet sich mit einem eleganten Radschlag.

Das erste komplett neue GameCube-Spiel von **Resident-Evil-Schöpfer Shinji Mikami** ist ein knallharter Action-Shooter.

Product Number



LASER-BARRIEREN Hier müsst ihr geschickt ausweichen.

TAKTISCH Hinter Kisten, Wänden oder Röhren könnt ihr Deckung suchen.

REALISTISCH In der Hitze des Lasers verschwimmt die Grafik.

03

Irgendwo in den Weiten des Alls, auf einem fernen Planeten: Für eine lange Zeit lebten die Menschen hier in einem friedlichen Paradies, doch plötzlich verwandelt sich der Planet in ein Schlachtfeld. Der Hauptcomputer spielt verrückt und schickt sämtliche Roboter in den Kampf. Granaten schlagen ein, Raketen zischen durch die Luft, überall Trümmer und Rauch. Mittendrin: Vanessa Z. Schneider. Ihres Zeichens Elitekämpferin. Ihre Eltern fielen den Maschinen bereits zum Opfer. Mit anfangs nur einer simplen Waffe stellt sie sich den übermächtigen Gegnern und kämpft um ihr Überleben. Die Geschichte von *Product Number 03* (kurz *P.N.03*) ist ganz offensichtlich von *Terminator* und *Alien* inspiriert. Spielerisch wird euch simple, aber höchst unterhaltsame Ballerkost geboten. Wir konnten einen Blick auf eine Vorabversion von *Product Number 03* werfen. Die uns gezeigte Version machte bereits einen sehr fortgeschrittenen Eindruck.

EIN WEIBLICHER TERMINA TOR

Ihr steuert Vanessa Z. Schneider durch eine 3D-Umgebung und müsst gegen fantasievoll gestaltete Maschinen kämpfen. Menschliche Gegner gibt es nicht, weshalb keine Zensierungs-Gefahr für den deutschen Markt besteht. Das Spiel bietet zahlreiche Levels, die wiederum in verschiedene Räume unterteilt sind. Bevor ihr den nächsten Raum betreten könnt, müsst ihr erst sämtliche Gegner ausschalten. Während das in den ersten Levels noch relativ einfach ist, steigt der Schwierigkeitsgrad in den späteren Missionen stark an. Mit stupidem Rumgeballere werdet ihr nicht zum Erfolg kommen, denn nur mit taktischem Geschick könnt ihr die Gegner ausschalten. Die Levels sind so ausgelegt, dass es überall Kisten, Vorsprünge und Wände gibt, hinter denen man sich verstecken kann. Das ist auch dringend notwendig, da die Gegner häufig in Gruppen angreifen und euch wahre Laser- und Raketensalven entgegenschleudern. In den kurzen Feuerpausen müsst ihr aus eurer Deckung hervorschnellen und den Feinden den Garaus machen. An besonderen Check-

ABGEBRÜHT P.N.03 ist an Coolness kaum zu überbieten.

INFO FÜNF TITEL GEPLANT

EXKLUSIV?

Capcom goes Nintendo ... oder doch nicht?

Die Überraschung war groß, als Capcom Ende letzten Jahres fünf exklusive GameCube-Titel ankündigte. Neben *Product Number 03* befinden sich ebenfalls die Titel *Viewtiful Joe*, *Dead Phönix*, *Killer Number 07* und *Resident Evil 4* in Entwicklung. Mittlerweile hat Capcom aber die Exklusivität dieser Titel relativiert. Nur *Resident Evil 4* wird exklusiv auf dem GameCube erscheinen, die anderen Titel könnten ein paar Monate nach der Veröffentlichung der GameCube-Version auch auf anderen Konsolen erscheinen.

VIEWTIFUL JOE Dieser Cel-Shading-Prügler ist der nächste Hit von Capcom.

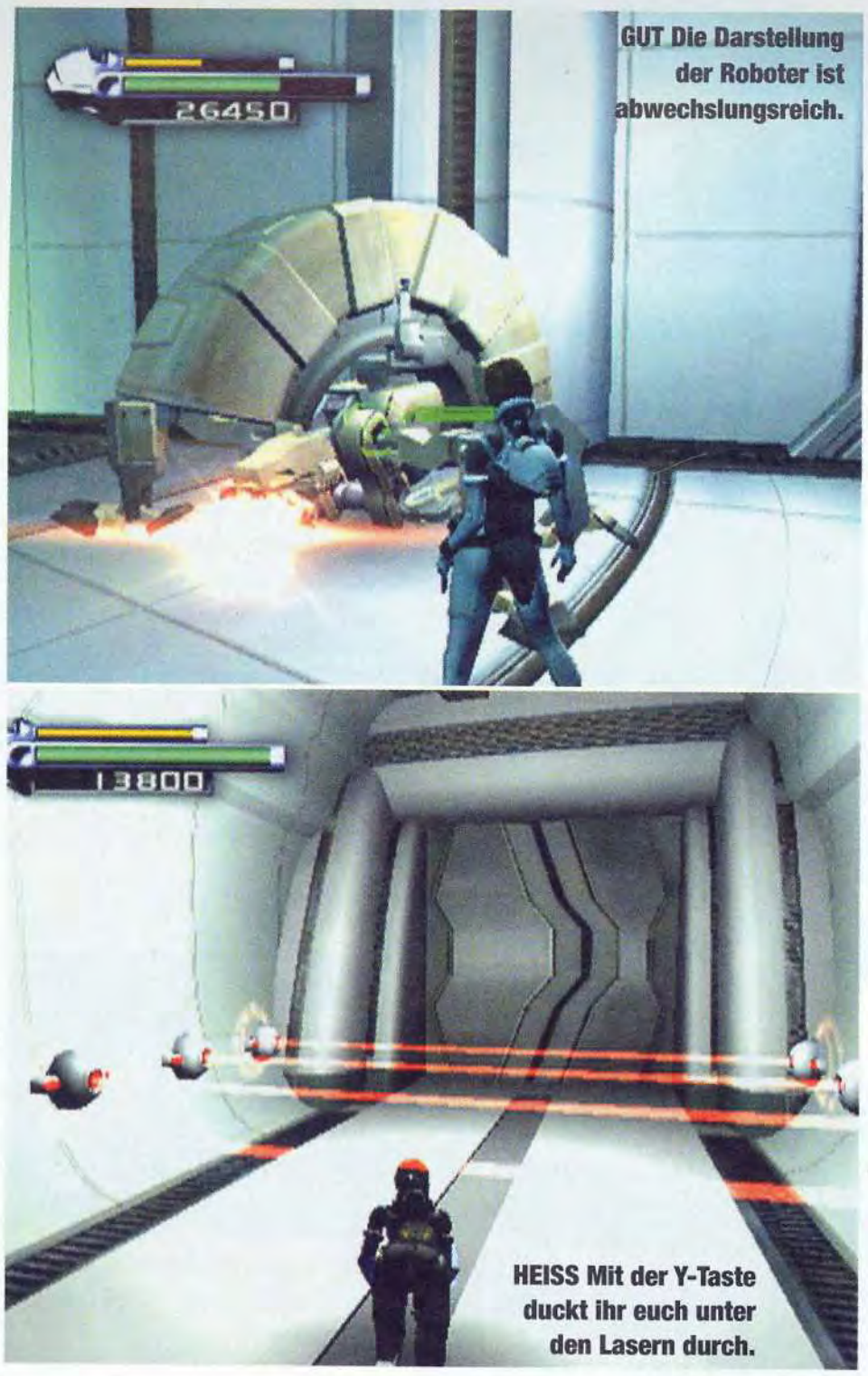
SPEKTAKULÄR Die Außenmissionen sind grafisch sehr beeindruckend.

GEFÄHRLICH Die Roboter greifen häufig in Gruppen an.

points oder nach einem Level könnt ihr shoppen gehen. Wie viel ihr einkaufen könnt, liegt dabei allein in euren Händen. Denn jeder besiegte Gegner bringt Punkte, die man im Shop gegen neue Schutzanzüge und Spezial-Waffen eintauschen kann. Habt ihr einen Gegner besiegt, fängt die Zeit an zu laufen – besiegt ihr innerhalb dieser Zeit weitere Gegner, bekommt ihr zusätzliche Punkte auf eurem Konto gutgeschrieben. Weitere Punkte erhaltet ihr, wenn ihr einen Level in möglichst kurzer Zeit beendet. Ihr steuert das Geschehen in einer *Tomb Raider*-ähnlichen Perspektive aus der dritten Person. Mit dem linken Analogstick bewegt ihr Vanessa, während der C-Stick zum Verändern des Kamerawinkels dient. Eine komplett frei bewegliche Kamera wie bei *Super Mario Sunshine* existiert aber nicht. Mit A aktiviert ihr eure Waffe und öffnet Türen. B dient zum Springen und mit Y könnt ihr euch ducken sowie aus der Gefahrenzone rollen. Ziele werden automatisch anvisiert, mit X könnt ihr jedoch manuell auf ein anderes Ziel wechseln. Mit L und R bewegt ihr euch seitlich nach links und rechts und mit dem Digitalkreuz aktiviert ihr Spezial-Attacken. Die Steuerung ist gut durchdacht, aber leider auch noch etwas hakelig und unpräzise. Allerdings können die Programmierer daran bis zum Release ja noch etwas feilen. Die Grafik hinterlässt einen bombastischen, wenn auch bisweilen etwas sterilen Eindruck. So sind die Explosionen, die Licht- und Partikeleffekte, die Animationen sowie die Charakter-Modelle eine wahre Augenweide. Die Farbgestaltung der Levels ist dagegen meist in Schwarz, Weiß oder Braun gehalten, was aber durchaus beabsichtigt ist und die futuristische Stimmung unterstreichen soll. Je weiter man allerdings im Spiel vorankommt, desto spektakulärer wird die Grafik.

COOLER ALS MATRIX?

Während die ersten Levels grafisch solide sind, tobt in den späteren Missionen der Bär, ohne dass die Grafikengine auch nur einmal in die Knie geht. Sand weht über die Planetenoberfläche, Aufzüge fahren an riesigen Gebäuden empor, die Sichtweite ist hervorragend



GUT Die Darstellung der Roboter ist abwechslungsreich.

HEISS Mit der Y-Taste duckt ihr euch unter den Lasern durch.

INFO SHOPPING TOUR

Kleider machen Leute

Im Shop könnt ihr euch mit Continues sowie neuen Klamotten für Vanessa eindecken.

Nach jedem Level könnt ihr für Vanessa einen neuen Kampfanzug ersteigern. Mit jedem Anzug erhält Vanessa zudem andere Fähigkeiten. So könnt ihr in Kombination mit dem Digital-Kreuz und der A-Taste je nach Anzug z. B. einen zeitlich begrenzten Schutzschild aktivieren oder einen besonders starken Laser abfeuern. Netterweise darf man sich vor jedem Level für einen der gekauften Anzüge entscheiden und kann so auf die optimale Ausrüstung für den Level zurückgreifen (zumindest, wenn man die richtige Wahl trifft). Außerdem darf man die Eigenschaften der Anzüge auch steigern.

ZU TEUER Schade, wir haben nur 32.550 Punkte gesammelt, der Anzug kostet aber 45.000. Vielleicht im nächsten Level ...

ACTION NONSTOP Lässig weicht Vanessa dem Laser-Geschoss aus ...

... und befördert den Feind wenige Sekunden später ins Jenseits.

und in der Bildschirmmitte tummeln sich unzählige Feinde. Lasersalven zischen durch die Luft, zwei Raketen schlagend krachend im Boden ein und mittendrin befindet sich Vanessa Z. Schneider, die lässig im sexy Kampfanzug mit den Beinen wippt und mit der Waffe auf die Gegner anlegt. Leider durften wir von den späteren Missionen keine Screenshots machen, aber seid versichert, bei so einem Anblick stockt einem gelegentlich der Atem und das Einzige, was einem dazu einfällt ist: *Product Number 03* ist einfach nur cool!

Auch die musikalische Begleitung ist durchweg gelungen. Treibende Techno-Beats, gitarrenlastige Rockklänge sowie bisweilen sphärische Melodien passen perfekt zu den jeweiligen Schauplätzen. Dank der Unterstützung von Dolby Pro Logic II kommen auch die Soundeffekte knallend aus den Boxen und man hat das Gefühl, mittendrin statt nur dabei zu sein. Abgerundet wird die tadellose technische Präsentation von extrem kurzen Ladezeiten. Was dem Spiel aber den Sprung in die 90er-Wertungsregionen vermiesen könnte, ist die mangelnde Abwechslung im Gameplay. Die Abschnitte sind zwar trotz gelegentlicher Wiederholungen im Leveldesign relativ abwechslungsreich gestaltet, mehr als schießend durch die Gegend laufen muss man aber nie. Ende März erschien der Titel in Japan, leider zu spät für einen Test in dieser Ausgabe. In der kommenden Ausgabe werden wir euch aber einen umfassenden Import-Test präsentieren. Hierzulande soll der knallharte Action-Titel bereits Ende August erscheinen.

FABIAN SLUGA

VORSCHAU

PRODUCT NUMBER 03

Genre:	Action
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Internet:	www.capcom.co.jp
Spieler:	1
Termin:	Ende August

EINSCHÄTZUNG

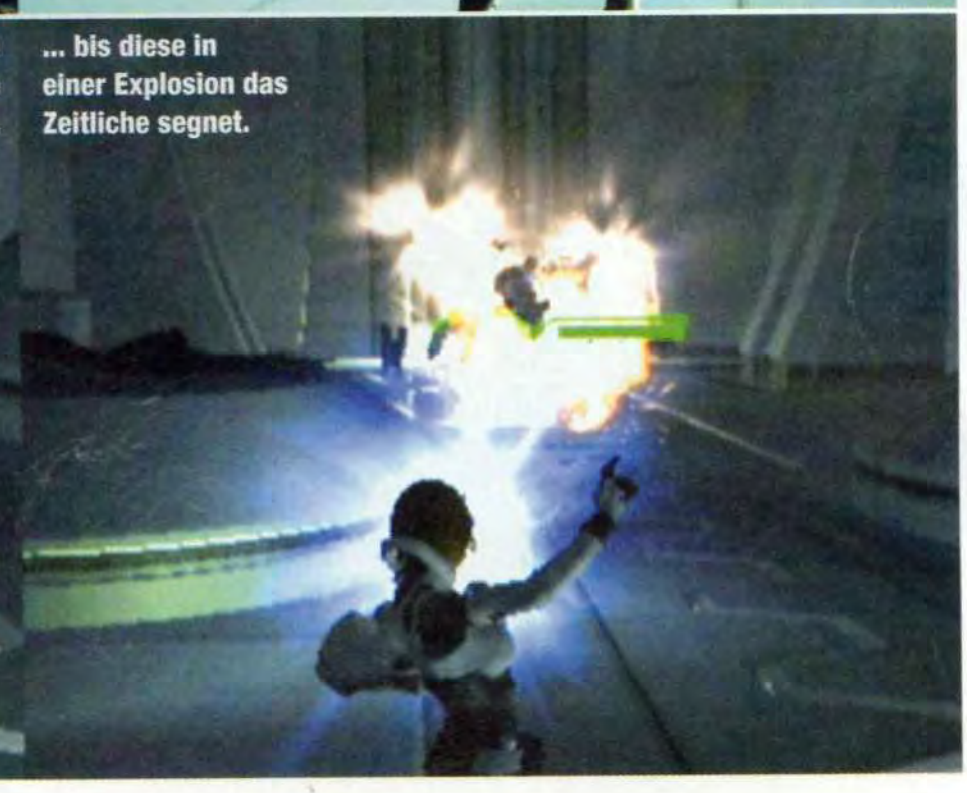
SEHR GUT

„Unkomplizierter und knallharter Action-Shooter mit starker Technik. P.N.03 hat **Hitpotenzial!**“

VORLIEBE Der Endgegner sammelt seine Energie ...

... und entlädt sie in einem gigantischen Laser.

EXPLOSIV Vanessa attackiert die Roboter-Horde ...



... bis diese in einer Explosion das Zeitliche segnet.

FANTASTISCH Die Entwickler kreierten eine glaubwürdige Science-Fiction-Umgebung.

TOMB RAIDER lässt grüßen. Nova hangelt an Vorsprüngen.

Das bekannte PC-Echtzeitstrategie-Spiel kehrt als **Third-Person-Shooter** auf den Konsolen ein.

Starcraft Ghost

Als Blizzard im vergangenen Jahr ankündigte, ein Action-Adventure für PlayStation 2, Xbox und GameCube basierend auf dem *Starcraft*-Universum zu kreieren, war die Überraschung groß. Bisher kannte man *Starcraft* vor allem als Echtzeitstrategie-Spiel vom PC. Während einer Präsentation von Publisher Vivendi Universal konnten wir uns von den Qualitäten des Ende 2003 erscheinenden Konsolen-Titels überzeugen. *Starcraft Ghost* beschreibt man am besten als eine Mischung aus *Tomb Raider* und *Perfect Dark*. Ihr steuert die Titelheldin Nova, eine an sich zierliche Frau, die durch 20 Jahre langes Training zur tödlichen Agentin geworden ist, aus einer *Tomb Raider*-ähnlichen Perspektive durch umfangreiche Levels und ballert euch, ganz *Perfect Dark*-like, den Weg frei. Die Levels sind so ausgelegt, dass man sie sowohl geradlinig als auch abseits der vorgegebenen Wege bestehen kann. So möchte man bei Blizzard Erkundungsspieler und Actionpuristen gleichermaßen zufrieden stellen. Die uns gezeigten Levels führten durch stark bewaldete Gebiete und kalte Fabrikanlagen. Das fertige Spiel soll rund 30 Missionen bieten. Die im Vorfeld gezeigten Screenshots sahen grafisch absolut famos aus, beobachtet man das Spiel aber einmal in Bewegung, erkennt man schnell, dass

SAM FISHER? Nova kann sich an Wände anlehnen und um Ecken schauen.

GRANDIOS Novas Tarnung sieht umwerfend aus.

BEKANNT Die Feinde stammen aus dem Starcraft-Universum.

GEPANZERT Nova legt auf eine Bodeneinheit der Feinde an.

auch die Programmierer bei Blizzard keine Zauberer sind. So sehen zwar die Charaktermodelle, Novas Tarnmodus und das Wasser im Spiel absolut fantastisch aus, allerdings machen die polygonarme Umgebung sowie die teils schwachen Texturen den guten Eindruck wieder etwas zunichte. Bill Roper, der Vizepräsident von Blizzard, versicherte uns aber, dass das Design zu 99 Prozent abgeschlossen sei und dass man die verbleibenden Monate nur zum „Polieren" des Spiels nutzen werde. Sehr gut gefallen hat uns die künstliche Intelligenz der Gegner. Die Feinde laufen weg und holen Verstärkung, wenn sie getroffen sind. Sie verstecken sich hinter Kisten und Vorsprüngen, sobald sie unter Beschuss stehen. Und die ganz Mutigen wagen auch mal einen Frontalangriff. Einen besonderen Clou im Spiel stellt Novas Tarnfähigkeit dar. Mit dieser Technik ist Nova für Feinde nahezu unsichtbar und kann unbemerkt an ihnen vorbeischleichen. Allerdings solltet ihr dabei nicht zu laut sein, denn die Gegner registrieren auch leise Geräusche! Einen respektvollen Sicherheitsabstand solltet ihr bei Feinden einhalten, die eure Tarnung stören. Falls euch eure Tarnung einmal nicht zur Verfügung steht, könnt ihr euch aber auch die natürliche Umgebung zunutze machen. Hier fanden wir eine Szene besonders beeindruckend, in der Bill Roper Nova hinter einem Wasserfall versteckte. Die zuvor aufgeschreckte Wache blieb verstört vor dem Wasserfall stehen und konnte Nova aufgrund des Wasserrauschens nicht mehr hören.

ONLINE-DUELLE?

Um Feinde auszuschalten, kann Nova auf verschiedene Waffen zurückgreifen. Von der Laserpistole über das Snipergewehr bis hin zu Granaten reicht das Waffenspektrum. Wer gerne snipert, wird sich darüber freuen, dass jeder Feind über einen oder mehrere Schwachpunkte verfügt, die man wunderbar aus der Distanz attackieren kann. Ein Scanner hilft euch, die leicht verwundbaren Stellen ausfindig zu machen. Darüber hinaus verfügt Nova, ähnlich wie Sam Fisher in *Tom Clancy's Splinter Cell*, über die Fähigkeit, sich an Wände zu schmiegen und um Ecken zu schauen. So seid ihr in der Lage, einen hinter einem Vorsprung stehenden Gegner zu überrumpeln. Aufgelockert wird die Bildschirm-Action von zahlreichen Rätsel- und Geschicklichkeitseinlagen. Doch nicht nur Solisten werden bei *Starcraft Ghost* auf ihre Kosten kommen. Das Spiel soll einige Mehrspieler-Modi bieten, die uns aber leider noch nicht gezeigt wurden. Über eine Online-Unterstützung für alle drei Konsolen-Versionen denken die Entwickler zudem nach, man wird aber erst abwarten, wie sich das Online-Gaming in den kommenden Monaten entwickelt.

FABIAN SLUGA

UMFRAGE **STARCRAFT GHOST**

Ein sicherer Hit?

Starcraft gerne, aber nur als Strategie-Spiel.

Ich bin skeptisch, aber warum nicht?

Quelle: Umfrage unter reg. Usern von www.n-zone.de

VORSCHAU

STARCRAFT GHOST

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Vivendi Universal
Entwickler:	Blizzard
Internet:	www.blizzard.de
Spieler:	1-4
Termin:	4. Quartal 2003

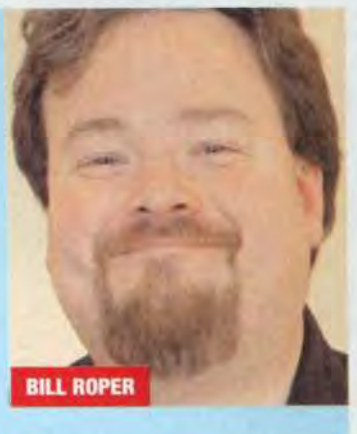
EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Hält das fertige Produkt, was die Entwickler versprechen, dann ist Starcraft Ghost ein **heißer Hitkandidat!**"

INTERVIEW **BILL ROPER**

„Jeder Feind ist anders!"



BILL ROPER

Wir hatten die Gelegenheit, Bill Roper, Vize-Präsident von Blizzard, einige Fragen zu stellen:

N-ZONE: Wie kam die Idee für *Starcraft Ghost* zustande?
Bill Roper: Wir haben bereits vor mehreren Jahren die Idee gehabt, ein Konsolen-Spiel zu entwickeln. Wir haben *Metal Gear Solid* geliebt und uns gedacht, ein Spiel mit taktischem Einschlag wäre eine tolle Sache. Danach haben wir uns überlegt, in welcher Umgebung das Spiel stattfinden soll. Das *Starcraft*-Universum war der erste Gedanke, den wir hatten. Denn dort hatten wir ja bereits die Feinde, die Umgebungen und die Technologien, die wir für unser neues Spiel nutzen konnten. Also mussten wir uns nur noch eine gute Geschichte überlegen.

N-ZONE: Kannst du uns mehr zur Intelligenz der Gegner sagen?
Bill Roper: Wir möchten, dass jede Rasse unterschiedlich reagiert. So sollen die Zerg andere Strategien als die Prothos an den Tag legen. Wir haben jedem Wesen unterschiedliche Modi spendiert: Sie können patrouillieren, angreifen, überwachen, sich verstecken und Angriffe auf den Spieler koordinieren. Die Angriffe sind effektiver, wenn ein Overlord anwesend ist.

N-ZONE: Wie reagieren die Feinde auf den Verlust des Overlords?
Bill Roper: Das hängt von der Rasse und der jeweiligen Einheit ab. Während die Zerg nach der Vernichtung eines Overlords wesentlich leichter zu besiegen sind, reagieren die Prothos kaum auf den Verlust. Sie sind vom Charakter her wesentlich unabhängiger und stärker.

N-ZONE: Warum habt ihr keine Ego-Perspektive gewählt?
Bill Roper: Wir haben bei unseren Spielen schon immer die dritte Perspektive bevorzugt, wie z. B. bei *Diablo* auf dem PC. Wir möchten, dass der Spieler den Hauptcharakter sieht und sich mit ihm identifiziert. Wir denken nicht, dass man sich gut mit jemandem identifizieren kann, von dem man nur den Arm sieht, wie bei einer Ego-Sicht.

N-ZONE: Ist Nova eine Killermaschine oder zeigt sie Gefühle?
Bill Roper: Beides. Wenn das Spiel beginnt, dann ist sie definitiv nur diese Killermaschine. Im Verlauf der Geschichte entdeckt sie aber immer mehr ihre menschliche Seite. Dies sieht man in zahlreichen Zwischensequenzen, aber auch im Spiel selbst. Nova verfügt über eine ausgereifte Gesichtsmimik. Man sieht ihr an, wenn sie sich im Kampf befindet.

N-ZONE: Wird es auch Fahrzeuge bei *Starcraft Ghost* geben?
Bill Roper: Ja, Nova ist in der Lage, das Vulture-Hover-Bike, einen Walker sowie die Waffentürme eines Battle Cruisers zu kontrollieren. Der Spieler soll möglichst viel mit der Umgebung interagieren.

N-ZONE: Vielen Dank für das Interview!

Enter the Matrix

Die Zukunft kommt im Mai! Und mit ihr die Matrix.

Bereits in der März-Ausgabe der N-ZONE haben wir euch unsere ersten Eindrücke über das mit Abstand ambitionierteste Projekt im Jahre 2003 berichtet. Obwohl der Termin dieses Actionspektakels immer näher rückt, hüllen sich die Entwickler nach wie vor noch in Stillschweigen. Tja, das perfektionistische Verhalten der Wachowski-Brüder zieht eben weite Kreise. Eines ist jedoch schon sicher wie das Amen in der Kirche: Dieses Spiel könnte *Devil May Cry* den Rang als stylishstes Actionspiel durchaus ablaufen. Die Kampfszenen sehen einfach klasse aus. Jeder neue Durchlauf bietet neue Varianten, die Gegner zu besiegen. Nicht zuletzt wegen der unglaublichen Schlag- und Kombinationsvielfalt der einzelnen Kampfsportstile, von denen man im Laufe des Spieles immer mehr beherrscht. Jede einzelne Technik lässt sich immer weiter ausbauen.

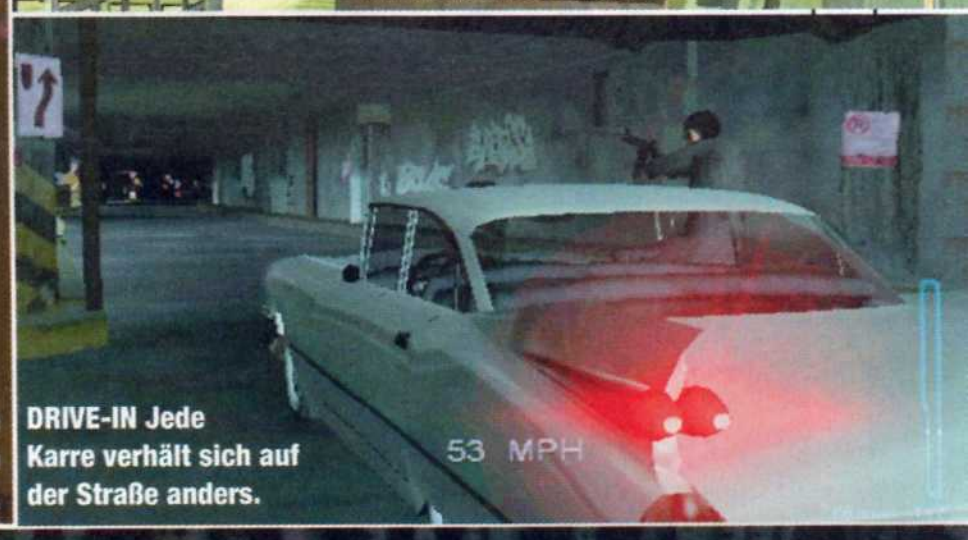
SPIEL ODER FILM?

Die grafische Darstellung der Kämpfe ist sehr gelungen und vermittelt einem das Gefühl, einen Filmkampf zu spielen. Zusammen mit den Originalsoundeffekten aus dem Film und der jederzeit zuschaltbaren Focus-Funktion ziehen die Auseinandersetzungen den Spieler unweigerlich in ihren Bann. Niobe zum Beispiel kann sich bei Attacken von mehreren Gegnern mit „blinden" Schlä-

NOBELVIERTEL Solche einladenden Schauplätze sieht man nur selten.

HIGH KICK Autsch, das tut schon beim Hinschauen weh. So hoch kriegen sonst nur Hunde ihr Bein.

FREE RUNNING Niobe geht schon mal die Wand hoch.



DRIVE-IN Jede Karre verhält sich auf der Straße anders.

gen, Tritten oder Roundhousekicks ihrer Haut erwehren. Die Umgebung lässt sich in allen Situationen stets intuitiv in die Kämpfe mit einbeziehen. Einfluss haben diese physischen Einwirkungen auf das Inventar natürlich auch. So fallen Büsten um, Scheiben gehen zu Bruch, Klaviere fallen in sich zusammen oder Bücherregale werden leer geräumt. Die Schauplätze können ebenfalls durch viele kleine Details beeindrucken. Eindrucksvolle Bauten, wie ein Schloss zum Beispiel, vermitteln durch Spiegelungen auf dem Boden oder durch fahle Beleuchtung großer Hallen einen realistischen Eindruck. Bei Feuergefechten fliegen gleich noch mehr die Fetzen. In solchen Situationen kommt die gute KI der Gegner ins Spiel. Attackieren euch zwei Feinde mit Schusswaffen, ballern diese nur, wenn sie sich gegenseitig nicht in der Schusslinie stehen. Kommt man selbst in den Besitz einer Bleispritze, kann diese sowohl aus der Distanz als auch im Nahkampf eingesetzt werden. Aufgelockert wird das Spiel durch die Fahr- beziehungsweise Flugeinlagen. Bei Ersteren kann man entweder Niobe als Fahrerin oder Ghost als Schützen aktiv steuern. Hat man sich für einen Protagonisten entschieden, werden die Aktionen des anderen vom Computer übernommen.

FAHREN FÜR ZWISCHENDURCH

Im Laufe dieser *GTA*-inspirierten Hetzjagden werden mehrere Fahrzeuge zugänglich sein. Das Fahrverhalten ist zwar nicht so realistisch wie bei *Gran Turismo*, dennoch gibt es erhebliche Unterschiede in der Fahrphysik. Karambolagen mit der Umgebung oder mit anderen Autos bleiben durch ein Schadensmodell am eigenen Wagen sichtbar. Die Flugeinlagen durch das enge Kanalsystem des Untergrundes lassen zudem schon mal die eine oder andere Schweißperle auf der Stirn hervortreten. Besonders, wenn man von einer Horde Sentinals verfolgt wird und diese sich an die Scheibe des Schiffes hängen. Voller Vorfreude ist eigentlich nur zu sagen: 2003 ist DAS Jahr der Matrix.

UDO CRNJAK

VORSCHAU

ENTER THE MATRIX

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Infogrames
Entwickler:	Shiny Entertainment
Internet:	www.enterthematrixgame.com
Spieler:	1
Termin:	15. Mai

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

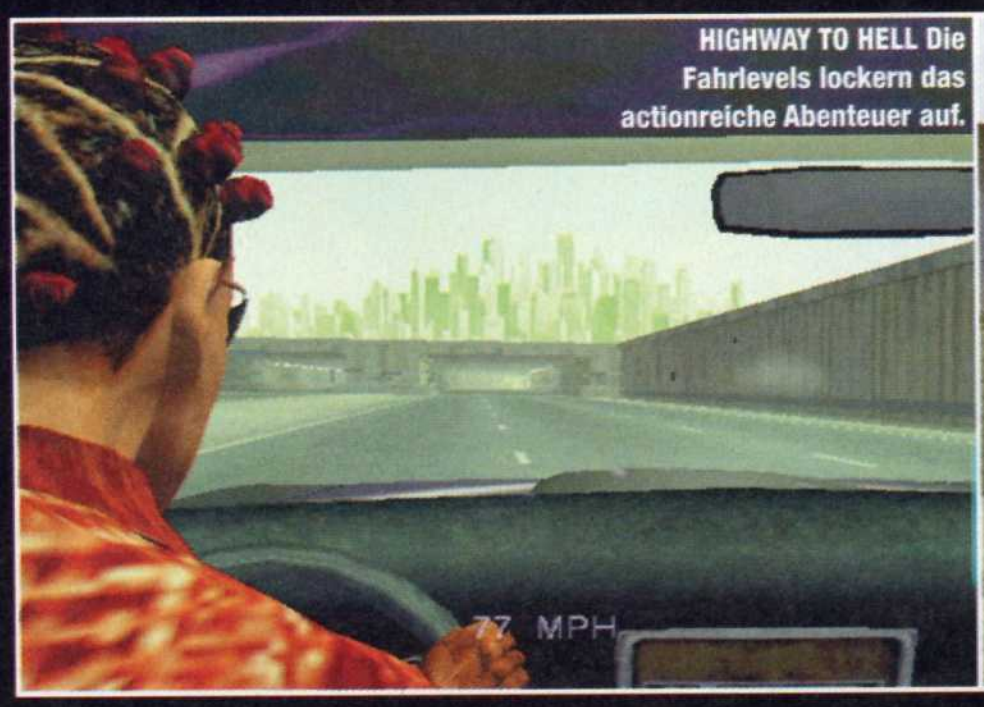
„Stylishe Kämpfe sowie filmreife Präsentation und vieles mehr machen das Spiel zum **Hitanwärter**."

INFO **WER IST EIGENTLICH ...**

David Perry

Der Mann hinter *Enter the Matrix* ist längst kein Unbekannter mehr.

Bereits 1981 hat der kleine David Spiele gestaltet und programmiert. Damals schon stand fest, dass das Naturtalent zu Höherem bestimmt ist. Und so kam es, dass er 1993 seine Firma Shiny Entertainment gründete. Viele weitere Hits, wie *Earthworm Jim* oder *MDK*, sollten folgen. Und wenn er nicht am Strand faulenzt, dann programmiert er auch heute noch.



HIGHWAY TO HELL Die Fahrlevels lockern das actionreiche Abenteuer auf.

SCHLOSSHERR Bei Kämpfen bewegen sich die Figuren echt klasse.

Medal of Honor: Rising Sun

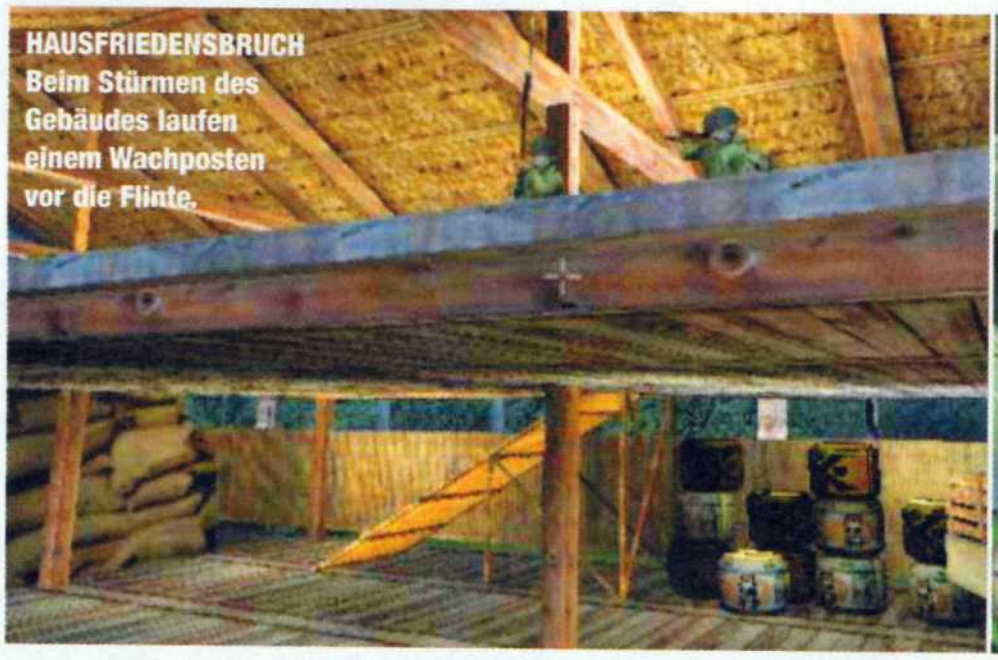
2. Weltkrieg an allen Fronten:

Geht als US-Corporal in die Hölle der Pazifik-Region.

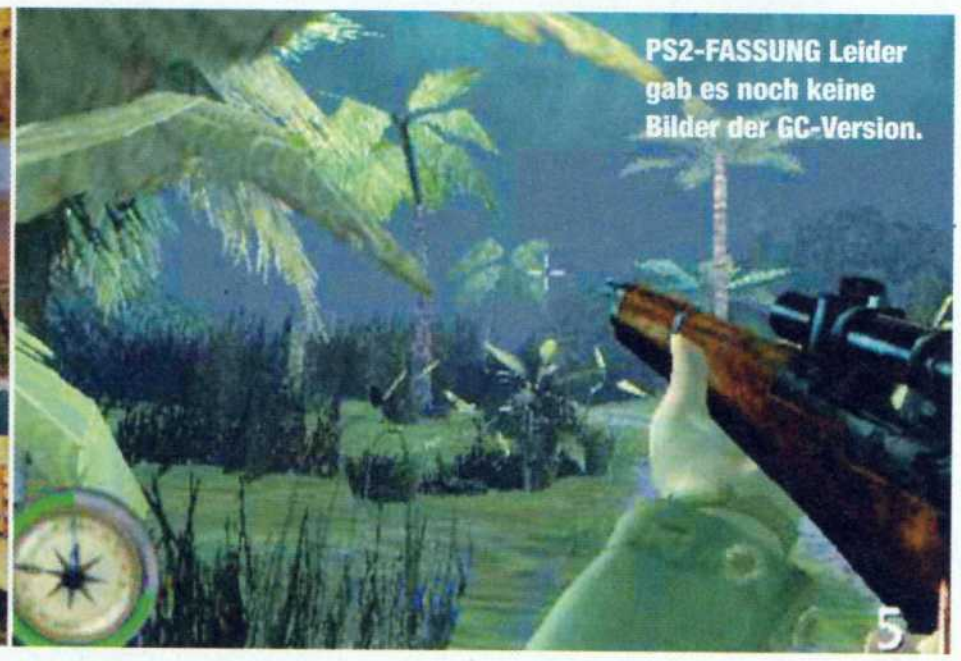
Es war einmal, vor langer Zeit, da gab es noch gerechte Kriege mit eindeutigen Gut-und-Böse-Verhältnissen. Electronic Arts überzeugte mit Medal of Honor: Frontline selbst überzeugte Wehrdienstverweigerer davon, im nachgespielten 2. Weltkrieg zum Gamepad zu greifen. In der Rolle von Leutnant Patterson habt ihr euch dabei durch halb Europa geballert, um den Nazis eine Geheimwaffe unter der Nase weg zu klauen. Ende dieses Jahres wird wieder historisch scharf geschossen, aber diesmal auf der anderen Seite der Welt. Beim Nachfolger Medal of Honor: Rising Sun ist der neue Held Corporal Joe Griffin im Pazifik unterwegs und kämpft gegen japanische Truppen. Das neue Szenario wirkt auf den ersten Blick etwas fremd, aber zur Inspiration könnt ihr euch ja noch mal Michael Bays Film Pearl Harbor reinziehen (... und dabei das Romantikgewürge in der ersten Stunde am besten überspringen). Der Angriff auf den Flottenstützpunkt von Hawaii war der Beginn des Kriegs zwischen den USA und Japan. Dieses Ereignis steht auch im Mittelpunkt der Auftaktmission von Rising Sun. Nachdem ihr euch von einem sinkenden Schiff gerettet habt, heißt es ran an die Flak und runter mit den Fliegern. Im Laufe der 10 Missionen umfassenden Story besucht Joe Griffin weitere historische Schauplätze wie die Philippinen, Birma oder die hart umkämpfte Insel Guadalcanal.

DIE JAPANER KOMMEN

Spielerischer Kern ist durch geskriptete Events aufgemöbelte Shooter-Action mit authentischen Waffen. Die meisten Missionen sind im Dschungel angesiedelt, wo es nicht nur bissiges Viehzeug gibt, sondern vor allem gut getarnte japanische Truppen. Angesichts der durch dichte Vegetation eingeschränkten Sichtweite empfiehlt sich eine behutsame Vorgehensweise. In mancher Situation kann sich euer Trupp unbemerkt anschleichen, was Voraussetzung für die Erfüllung einiger zusätzlicher Nebenziele ist. Falls ihr euch nicht alleine in die Pazifik-Region traut, dann spielt ihr im neuen Kooperativ-Modus die Kampagne zusammen mit einem Freund durch. Einzelne Deathmatch-Karten lassen sogar bis zu vier Spieler zu. Auf der Rising-Sun-Pressekonferenz in San Francisco gab es nur einen Level auf der PlayStation 2 in Aktion zu sehen, von dem auch die ersten Screenshots allesamt stammen. Das Entwicklerteam arbeitet



HAUSFRIEDENSBRUCH Beim Stürmen des Gebäudes laufen einem Wachposten vor die Flinte.



PS2-FASSUNG Leider gab es noch keine Bilder der GC-Version.

FEINDKONTAKT Je kürzer die Hosen, desto länger die Bajonette.

parallel an der GameCube-Version und will mit kleineren technischen Verbesserungen die überlegene Hardware ausnutzen. Eine weitere Fortsetzung ist übrigens schon vorprogrammiert: Ende 2004 übernehmt ihr in Rising Sun 2 dann die Rolle von Joes Bruder Donny Griffin und befreit andere Schauplätze von japanischen Truppen. Mit Rising Sun dürfte uns, trotz erschreckend realistischer Thematik, einer der besten Ego-Shooter dieses Jahres erwarten.

HEINRICH LENHARDT

VORSCHAU

MOH: RISING SUN

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Internet:	www.mohgame.com
Spieler:	1 - 4
Termin:	Herbst 2003

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Wenn schon Krieg spielen, dann auch richtig. MoH bürgt für Spannung und **beklemmende Atmosphäre**."

OHNE RASENMÄHER Die Dschungel-Vegetation bietet viele Verstecke.

LEISETRETER
Noch haben uns die japanischen Aufpasser nicht bemerkt.

Besuchen Sie unseren Shop
GAMESTORE
Spielend durchs Leben

WIR ZIEHEN UM !!
Ladenlokal
Essen
Rüttenscheider Str. 181
ab 1.MAI H.-Käutner-Str.
nähe BERLINER PLATZ
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen

WWW.GAMESTOREWORLD.DE

KEIN SCHERZ, ENDLICH LIEFERBAR !!! GEHEIMTIPS
ACTION REPLAY für GC nur 39,95
FREELOADER nur 27,95
ab MAI
VERSANDKOSTEN: VORKASSE nur 2,00 EURO - Nachnahme 5,50 inkl NN Gebühr !!!

JETZT DIE TOPTITEL (Vor)BESTELLEN !!!

TOPHIT !! BURNOUT POINT of IMPACT ab MAI — BURNOUT 2 deutsch 57,95
GAME of the Month MORTAL KOMBAT ab 18 JAHRE !!! — MORTAL KOMBAT V PAL uncut (18) 59,95 Lösungsbuch engl. 25,00
TOPHIT !! Resident Evil Zero — RESIDENT EVIL ZERO PALuncut(16) 57,95 Lösungsbuch dt. 14,95 weitere RE-Teile Lieferbar
TOPHIT !! ENTER MATRIX ab MAI — ENTER MATRIX deutsch 59,95
TOPHIT !! HERR DER RINGE — H. d.RINGE ZweiTürme deutsch 57,95
TOPHIT !! METROID PRIME — METROID PRIME deutsch 54,95
TOPHIT !! Die SIMS — DIE SIMS deutsch 57,95
TOPHIT !! ZELDA WIND WAKER — LIM.Special Edition inkl BONUS DISKs ab 3.MAI — ZELDA WIND WAKERS ab 3.MAI - Special Edition RECHTZEITIG BESTELLEN
TOPHIT !! SONDERPREIS inkl. ACTIONFIGUR EVOLUTION Acclaim — TUROK EVOLUTION engl.PALuncut (18) 39,95 Lösungsbuch dt. 14,95

Dark Alliance — BalduarsGate D.A. dt. 57,95
Summoner 2 — SUMMONER2 kom.dt. 57,95
Phantasy Star Onl. dt. 57,95
Rayman 3 — RAYMAN 3 dt. 57,95
BARABARIAN PAL 54,95
BLOOD OMEN 2 PAL 49,95
HITMAN 2 PAL MAI
Doshin the GIANT dt. 29,95
IKARUGA MAI
SW Jedi Outcast 2 PAL 54,95
Time Splitters 2 PAL 29,95
VEXX dt. 57,95

Tom Clancy's GHOST RECON THE GAME OF THE YEAR — GhostRecon uncut59,95
JETZT VORBESTELLEN !!! Tom Clancy's SPLINTER CELL ab MAI — SPLINTER CELL dt. 57,95

XBOX Tophits
DTM Racer 57,95
P.Dragoon Orta 57,95
DoA Beach V. 57,95
IndianaJones 57,95

PS2 TOPHITS
MarkofKri PAL 59,95
TombRaider 4 57,95
PRIMAL PAL 57,95

Memory Card 251 org. 29,95
Memory Card 1019 Bl. 29,95
Tony Hawks 4 dt. 57,95
DIE HARD VEND. uncut 62,95
Eter.Darkness (Toppreis) 29,95
Smash Bros Melee dt. 29,95
PIKMIN dt. 29,95
Wave Racer dt. 29,95
ResidentEVIL (Toppreis) 49,95
ROCKY PAL 29,95
Medal of Honor dt. 54,95
NBA / NHL2K3 dt. je. 57,95
NBA Street 2 dt.(Mai) 54,95
SONIC MEGA Coll. dt. 49,95
Super Monkey Balls 2 57,95

Gameboy Advance
ZELDAFourSwords dt. 42,95
DOOM 2 PAL 39,95
Shining Soul dt. 49,95
RAYMAN3 dt. 49,95
Phantasy Star dt. 49,95
MORTALKOMBAT V 42,95
LUNAR 59,95

Versandkosten 3,97 EURO zzgl (1,53)NN Gebühr oder per Vorkasse nur 2,00 EURO
Jetzt STAMMKUNDE werden - Kein Club - Jetzt Anmelden
Telefonische Bestellannahme 0201 / 777235
Ladenpreise können abweichen. Preisänderung, Irrtümer vorbehalten Alle Preise in EURO

KLASSISCH Die per Zufall auftretenden Kämpfe werden Runde für Runde ausgetragen.

RETTUNG Durch Zufall wird Fina von den Blue Rogues gerettet.

Skies of Arcadia Legends

Die neue Rollenspielkonjunktur lässt einen **weiteren Stern** am GameCube-Himmel aufgehen.

Begeisterte Rollenspieler und Sega-Fans kennen diesen Titel mit Sicherheit schon etwas länger. Die Rede ist von *Skies of Arcadia*, das auf dem GameCube ein Revival mit dem klangvollen Zusatznamen *Legends* erlebt. Der Spieler schlüpft in die Rolle von Vyse, einem Luftpiraten der Blue Rogues. Als er und seine Kameraden ein Kriegsschiff der Valuan Armada angreifen, rettet er ungeplanterweise ein mysteriöses Mädchen. Vyse unterstützt Fina, so der Name der geheimnisvollen Schönheit, auf ihrer Reise durch sechs riesige Kontinente.

GRAFIKFEUERWERK Die Magie- und Spezialattacken sehen grandios aus.

SCHLEIMSACK Dieser eklige Fiesling ist die Überheblichkeit in Person.

IDYLLISCH Jede Luftinsel hat ihr ganz eigenes Flair.

KÄMPFE RUNDE FÜR RUNDE

Der Spieler bewegt sich dabei durch Echtzeit-3D-Umgebungen und kann diese frei erforschen. In unregelmäßigen Abständen kommt es zu rundenbasierten Kämpfen. Hier bieten sich mehrere Aktionsmöglichkeiten. Man kann weglaufen, einen Gegenstand benutzen, sich verteidigen, angreifen, Magie einsetzen, eine Spezialattacke anwenden oder seine Energie fokussieren. Diese Energie gewinnt der Charakter auch mit jeder Aktion, die er durchführt. Hat man es geschafft, die Energieleiste komplett zu füllen, kann man eine krachende Spezialattacke loslassen, die sehr schön mit cineastischen Kamera-Einstellungen dargestellt sind. Im Laufe des Spieles lassen sich noch viele weitere dieser Superangriffe erlernen. Das Magiesystem stützt sich auf den traditionellen Gebrauch von Elementen wie Wasser, Feuer, Wind usw. Die Ausprägung der magischen Fähigkeiten hängt dabei von den Mondsteinen ab. In Kombination mit Waffen können diese Steine auch bei normalen Angriffen magische Effekte auf den Gegner haben. Aber auch in der Luft muss der Spieler so manche Schlacht überstehen. Ebenfalls in vorgegebenen Runden ablaufend, kann man hier mit der Bordbewaffnung dem gegnerischen Schiff den Garaus machen. Grafisch ist diese spielerische Glanzleistung leider sehr enttäuschend. Räder bestehen aus Achtecken und die Charaktermodelle sind sehr kantig. Hier wurden keinerlei Verbesserungen zur Dreamcast-Version vorgenommen.

UDO CRNJAK

VORSCHAU

SKIES OF ARCADIA LEGENDS

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Infogrames
Entwickler:	Sega
Internet:	www.infogrames.de
Spieler:	1
Termin:	22. Mai

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Aus Alt mach Neu. Die Dreamcast-Umsetzung könnte das **bislang beste** GameCube-Rollenspiel werden."

VERWANDLUNG In der Fortsetzung kann sich Tara auch in diverse Kreaturen verwandeln.

WUMMS! Einige Karten geben sehr große Kreaturen frei.

Lost Kingdoms 2

Poker war gestern! Mit Taras Karten könnt ihr furchteinflößende Monster beschwören.

Letztes Jahr bekamen viele GameCube-Rollenspieler bereits die Gelegenheit, sich in mystischen Kartenspielen zu behaupten. Nun wurde *Lost Kingdoms 2* angekündigt, das euch erneut solide Rollenspielkost mit Kartenspiel-Einlagen bietet. Der geschichtliche Rahmen wurde dafür um 200 Jahre nach hinten verschoben. Das Königreich Argwyll steht am Rande der Zerstörung und setzt all seine Hoffnung auf die neue Heldin Tara. Im jüngsten Kindesalter ausgesetzt, wurde sie von einer Räuberbande aufgezogen. Mit ihrem Runenstein kann sie verschiedene Monster und Kreaturen beschwören und sich deren Kräfte zunutze machen. Die Kreaturen sind auf Karten abgebildet, die Tara die ganze Zeit über bei sich trägt. Wie schon im Vorgänger, bewegt man sich durch nett gestaltete Echtzeit-3D-Hintergründe, löst Rätsel, sammelt Gegenstände ein und erledigt diverse Nebenaufgaben.

KÄMPFEN OHNE PAUSE

Rollenspieltypisch müssen natürlich auch viele Kämpfe bestritten werden. Diese finden nicht nur in Echtzeit statt, sondern lassen euch auch wesentlich mehr räumliche Bewegungsfreiheit als im Vorgänger. Unter den über 200 zur Verfügung stehenden Karten befinden sich auch ungefähr 100 neue. Die Palette an Monstern und Kreaturen wurde, neben Skeletten und Feuer speienden Drachen, durch mechanisierte Wesen erweitert. Vor jedem Bereich kann man sein „Blatt" bearbeiten und selbst umgestalten. In den Kämpfen sind die Attribute der einzelnen Kreaturen zu beachten. Wasser schlägt Feuer, Feuer schlägt Holz, Erde schlägt Wasser. Dieses Prinzip ist der Grundstein eines jeden Kampfes. Außerdem neu ist die Möglichkeit der Titelheldin, sich in bestimmte Kartenkreaturen selbst zu verwandeln. Nützlich wird dieses Element nicht nur in Kämpfen, sondern auch beim Überwinden von Hindernissen oder beim Erkunden der Umgebungen. Vom Umfang her hat die Fortsetzung deutlich zugelegt und verspricht dieses Mal eine Spielzeit von mindestens 20 Stunden.

UDO CRNJAK

VORSCHAU
LOST KINGDOMS 2

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Activision
Entwickler:	From Software
Internet:	www.activision.com

Spieler	Termin
1-2	2. Quartal

EINSCHÄTZUNG

GUT

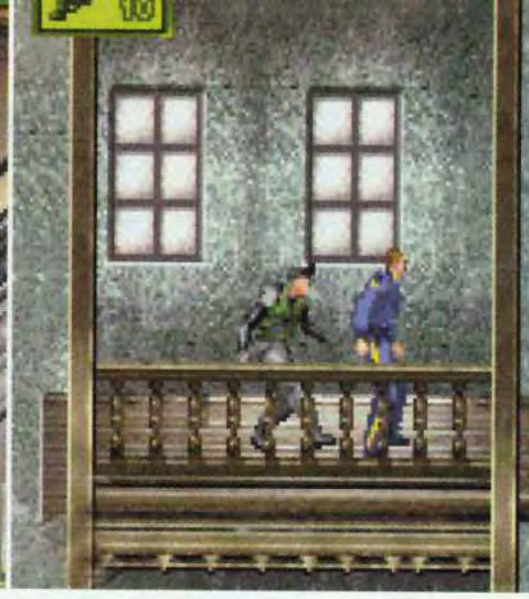
„Die **zahlreichen Verbesserungen** zum Vorgänger lassen auf ein weiteres gutes Rollenspiel hoffen."

BRAVES MONSTER Im Laufe des Spiels werden die Gegner immer hässlicher.

FINSTERLING Mit diesen Typen ist nicht gut Kirschen essen.

1. SCHATTENMANN In solchen Situationen verschwindet man besser ins Dunkle.
2. EINEN ABSEILEN Sogar Häuserfronten sind vor Sam nicht sicher.
3. LAUSCHANGRIFF Hier muss man das Gespräch, wie auf PS2, Xbox und GC, abhören.

VON HINTEN So kann man Gegner sehr leise beseitigen.



SAMTPFOTEN Leise sein heißt die Devise, dann klappt's auch mit dem Wachmann.

Tom Clancy's Splinter Cell

Erlebt mit dem GBA **eine neue Dimension** des lautlosen Spionierens.

Tom Clancy's Splinter Cell ist mittlerweile fast allen Spielern ein Begriff. Dafür sorgte nicht nur der professionelle Werbetrubel, sondern auch das Spiel selbst, das mit Preisen und Bestnoten in diversen Printmedien überhäuft wurde. Nachdem wir euch bereits die GameCube-Version vorgestellt haben, werfen wir nun einen gespannten Blick auf die GBA-Fassung. Natürlich wird die Version für Nintendos Kleinsten alle Bestandteile enthalten, die das Spiel so erfolgreich gemacht haben. Die packende Geschichte, überzeugende Charaktere, tolle Licht-und-Schatten-Spiele und jede Menge Agentenspielzeug. Dank des Tiefen-Management-Systems kann man sich im Schatten verbergen und gespannt den Atem anhalten, bis die Wachen an dem Versteck vorbeigelaufen sind. Spannung und Atmosphäre wird also wieder groß geschrieben, obwohl das Abenteuer nur in zwei Dimensionen abläuft.

KLEINER, GROSSER BRUDER

Ubi Soft hat es sich außerdem zum Ziel gemacht, dem Spieler völlig neue spielerische Elemente zu eröffnen. So soll ein intensives Zusammenspiel von GBA und GameCube möglich sein. Wird der GBA mit seinem großen Bruder verbunden, so kann man ihn als ferngesteuerte Verlängerung für Sams OPSAT verwenden. Dieses Feature eröffnet dem Spieler neue Einsatzmöglichkeiten. Man kann unter anderem auf dem Bildschirm des GBA eine radarähnliche Mini-Landkarte betrachten. Des Weiteren verschafft euch die Fernsteuerung Zugang zu Computern und Waffensystemen, wie zum Beispiel der Wandmine. Als kleines Schmankerl werden bei der Game-Boy-Advance-Version ganze fünf exklusive Levels freigeschaltet, sobald man das Abenteuer auf dem GameCube geknackt hat. Wir dürfen auf jeden Fall gespannt sein, denn die ersten Screenshots lassen auf einiges hoffen.

UDO CRNJAK

VORSCHAU

SPLINTER CELL

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Ubi Soft
Entwickler:	Ubi Soft
Internet:	www.splintercell.de
Spieler:	1
Termin:	5. Juni

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Sehr **vielversprechende Ansätze** lassen auch auf dem GBA auf einen neuen Referenz-Titel hoffen."

McMEDIA®

Die Spezialisten für Video- und Computerspiele

PlayStation 2 + Spiel nach Wahl

50.- Euro sparen!

1. The Getaway

oder

2. Kingdom Hearts

oder

3. Sly Racoon

Memory Card 8 MB Original
Statt ~~24,95~~ nur 29,95

Setpreis inkl. Spiel
Statt ~~309,90~~

259.-

Beim Kauf des PS2-Bundles gibt's den praktischen **„Vertical Stand“** gratis dazu! Solange Vorrat reicht!

McMEDIA ist die führende Fachhandelskooperation für Video- und Computerspiele.

Ein McMEDIA-Gamestore ist auch in deiner Nähe!

www.mcmedia.de

McMEDIA-Osterprospekt **Gültig vom 28.03.03 bis 18.05.03**

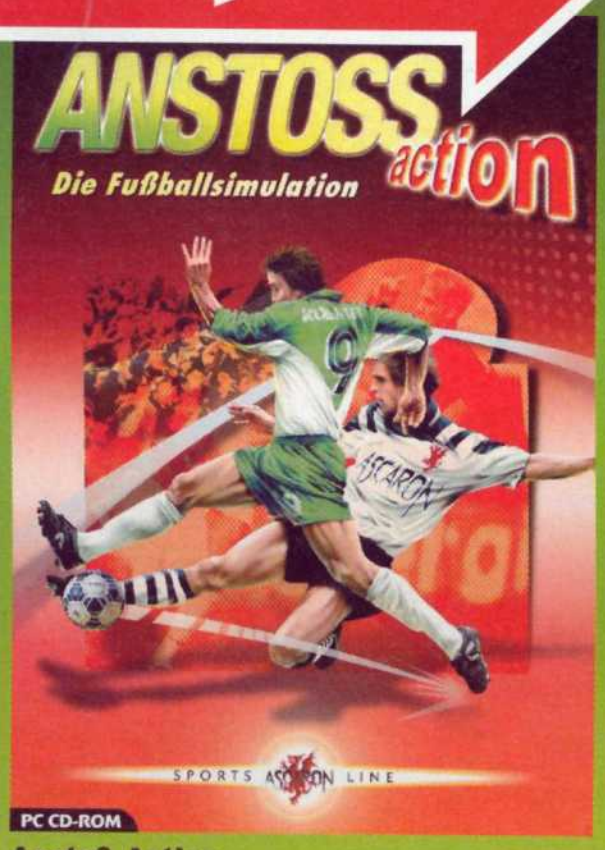
Das McMEDIA Händlerverzeichnis Nur noch 4x umblättern

McMEDIA

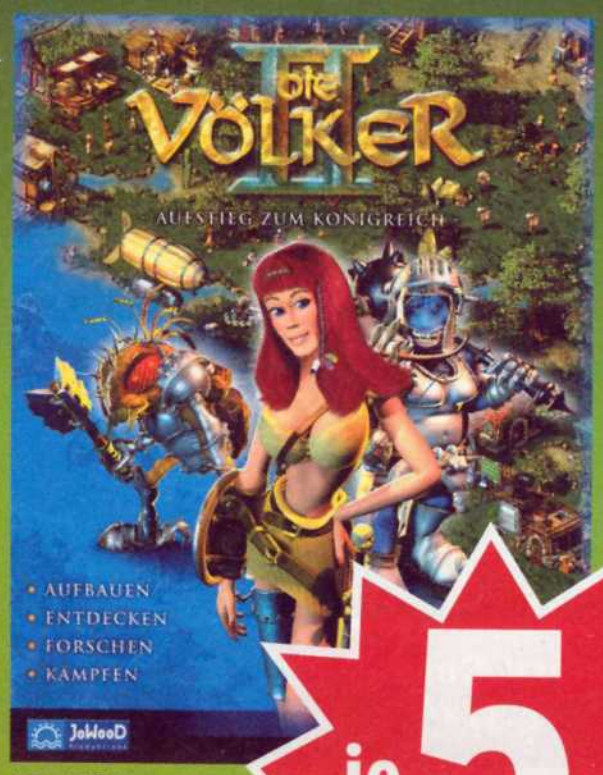
Wir drehen durch!

Top-Games radikal günstig!

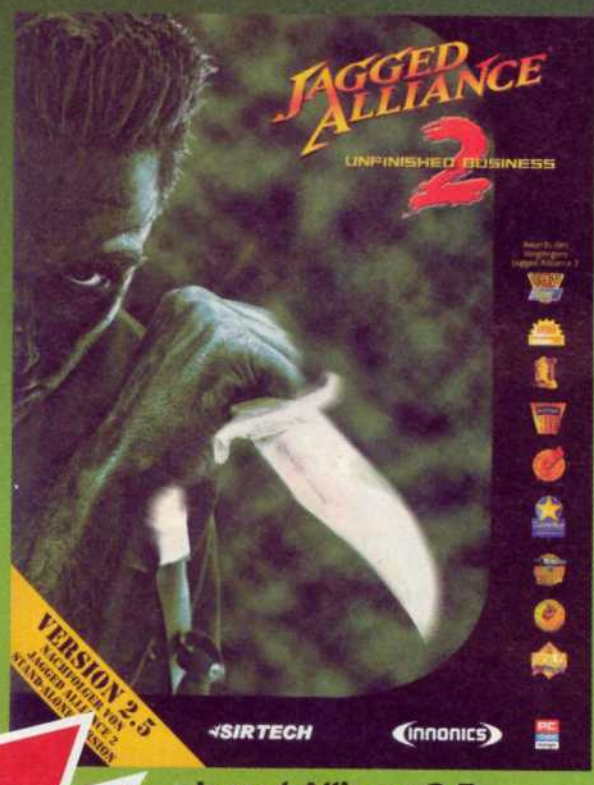
PC-Spiele



Anstoß Action



Die Völker 2



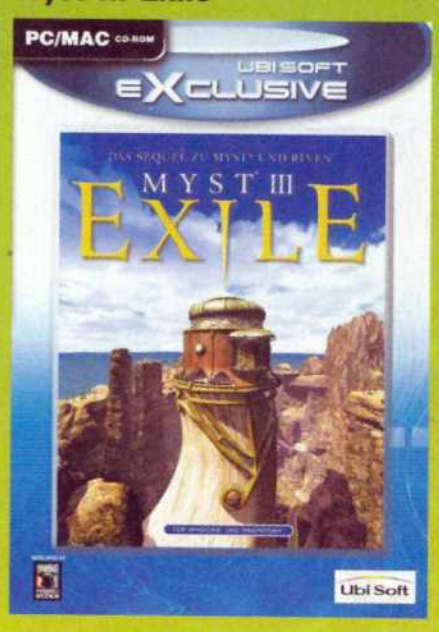
Jagged Alliance 2.5

je 5,-

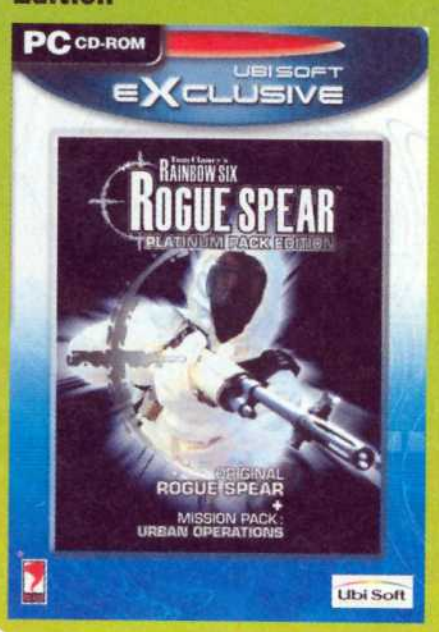
je 10,-

Die Siedler IV

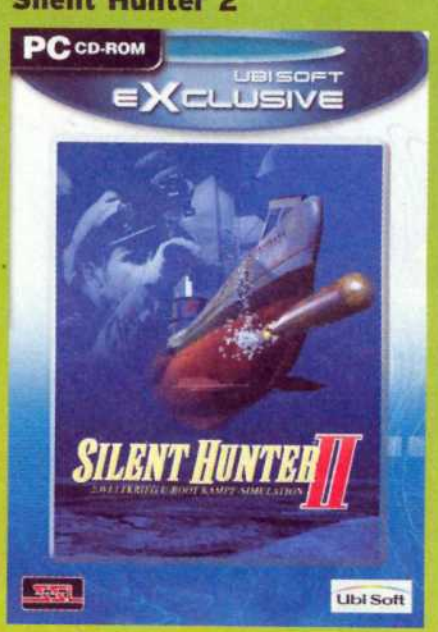
Myst III Exile



Rainbow Six –
Rogue Spear Platinum Pack Edition



Silent Hunter 2



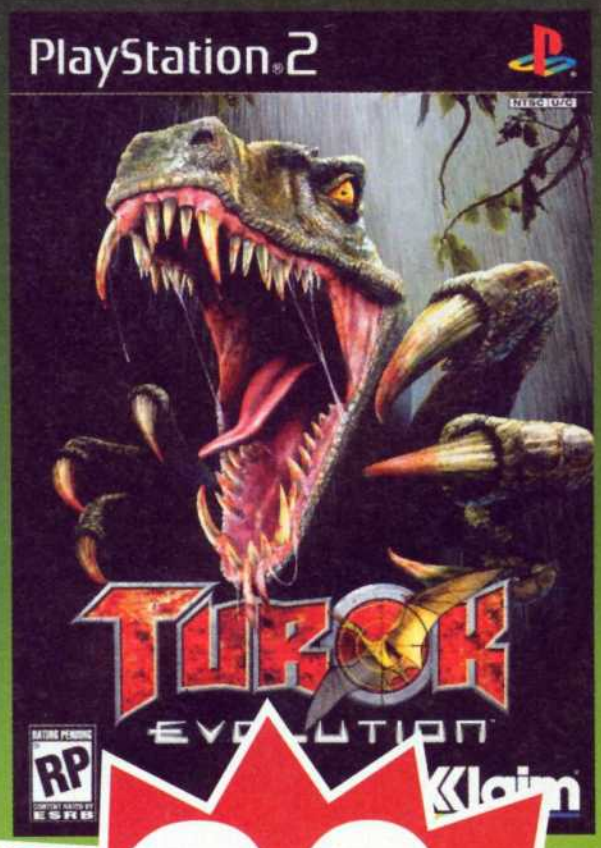
PSone

Evil Dead: Hail to the King

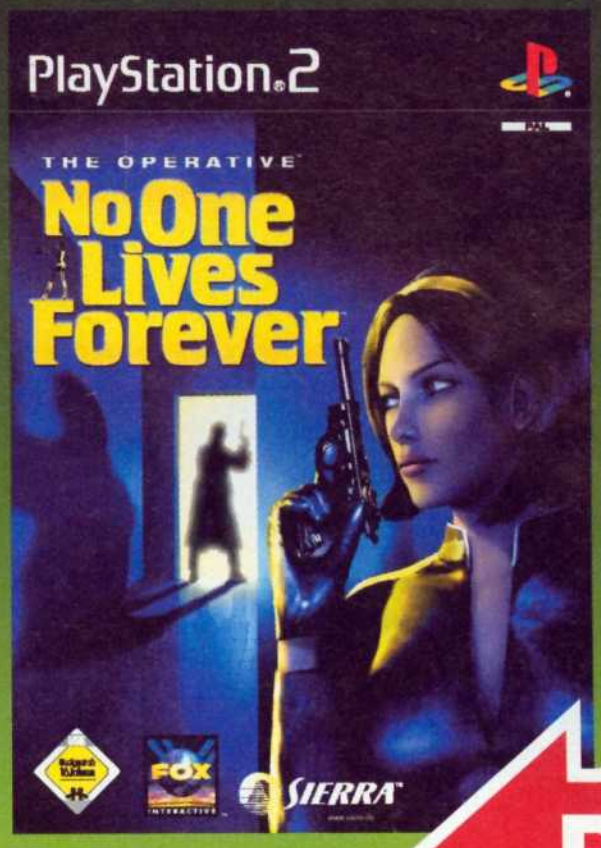
Hot Wheels
Extreme Racing

MTV Sports – Skateboarding

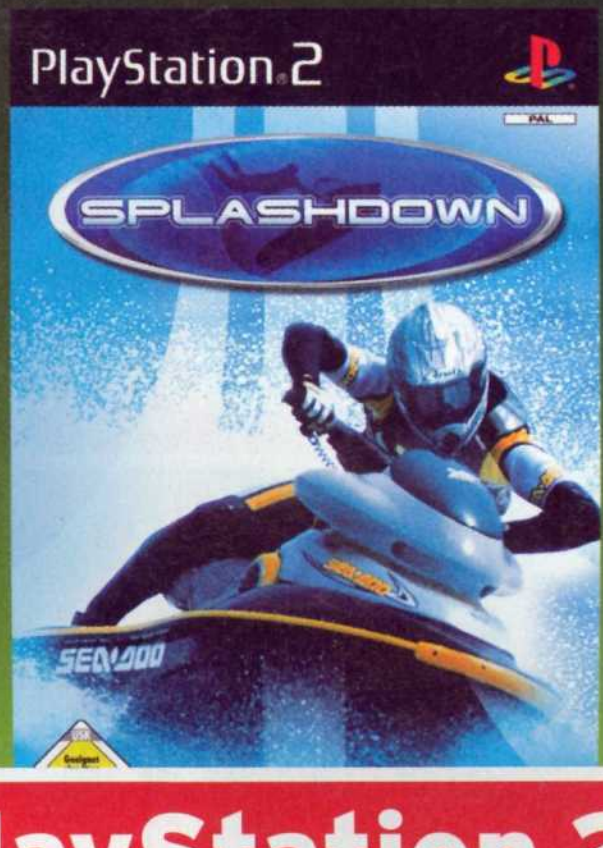
Turok Evolution



No One Lives Forever



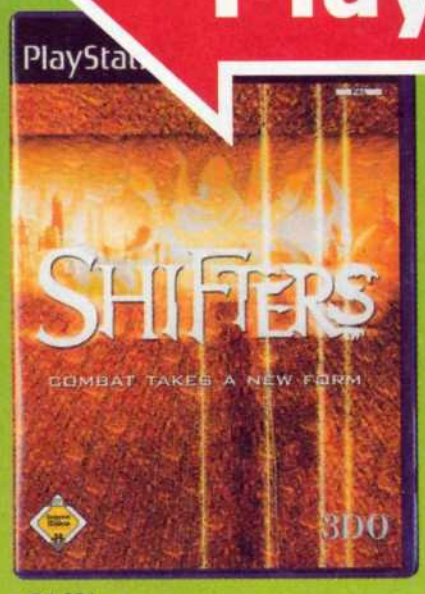
Splashdown



PlayStation 2

je 20,-

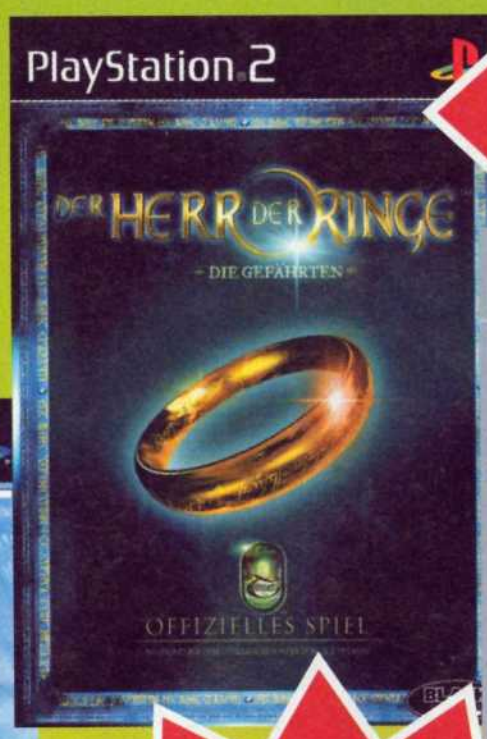
Dragon Rage



Shifters

Jonny Moseley - Mad Trix

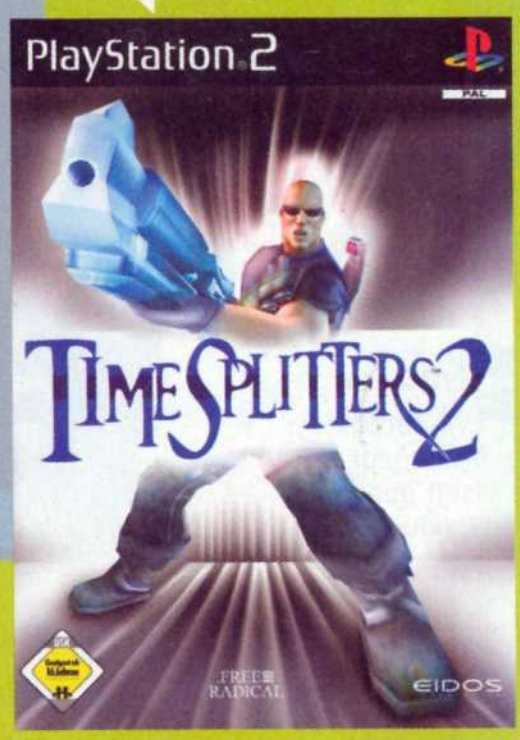
Der Herr der Ringe: Die Gefährten



Auch für Xbox, PC und GBA 29,-

Ab 10.04.2003 auch für Xbox 29,-

Spiderman - The Movie



TimeSplitters 2

Auch für Xbox und PC 29,-

Das Ding aus einer anderen Welt

je 29,-

... und noch viel mehr!

Das McMEDIA Händlerverzeichnis Nur noch 3x umblättern

McMedia

Preishammer!

bigben interactive

5,95

GameCube Memory Card 4MB

je 44,95

Crash Bandicoot 2: N-Tranced

Crash Bandicoot 2: N-Tranced bietet über 40 actiongeladene Welten in 8 verschiedenen Umgebungen, inklusive neuer Rätsel und Feinde.

The Lost Vikings

Das Spiel bietet spannende Arcade-Action mit über 35 Level, unzähligen Gegnern und komplexen Aufgaben.

VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING

49,95

Sonic Mega Collection

Sonic Mega Collection

7 Sonic-Spiele-Hits exklusiv für GameCube! Darüber hinaus frei spielbare Bonus-Games, Sonic-Filme, Comics und viele andere Überraschungen.

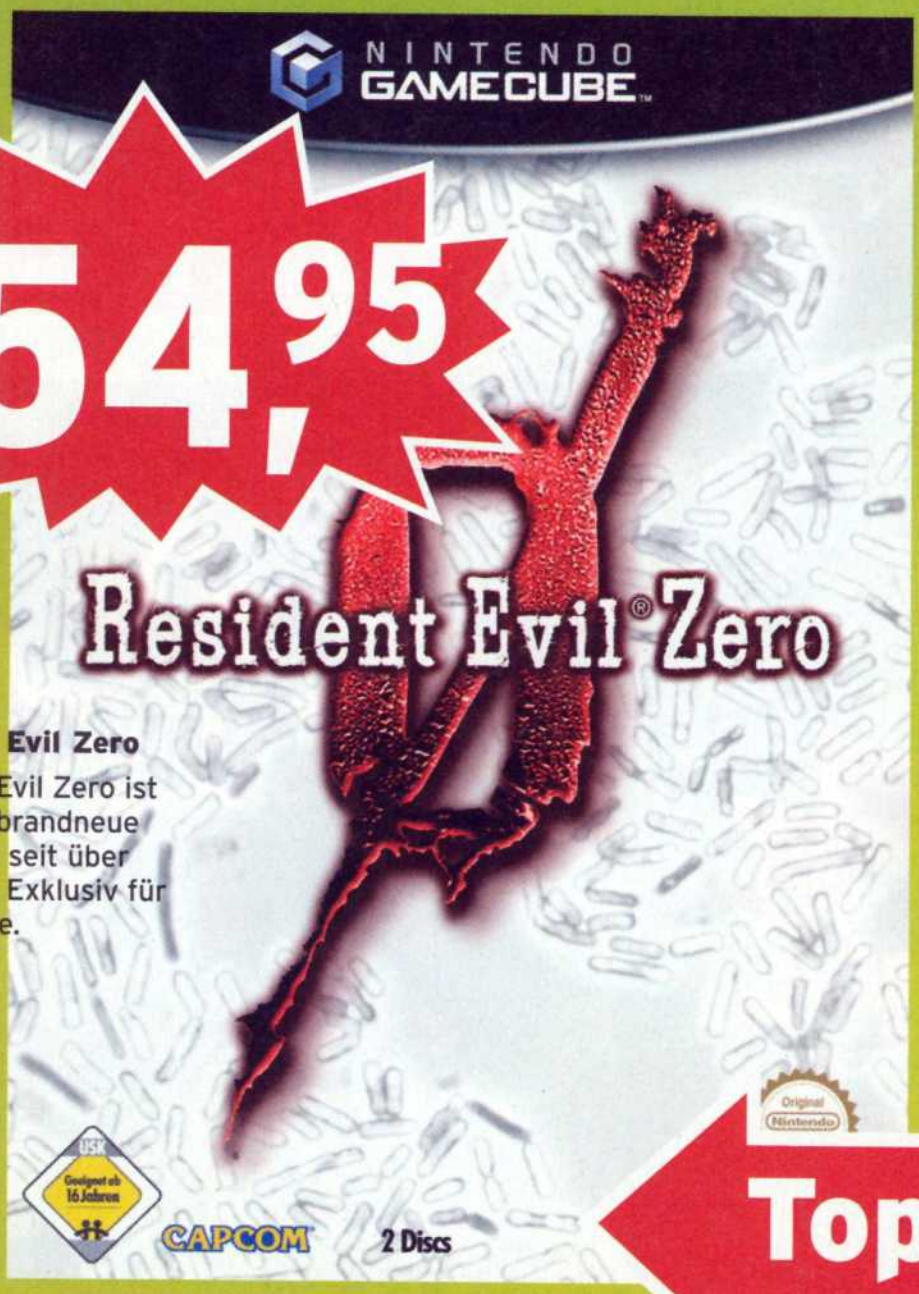
INFOGRAMES

54,95

Phantasy Star Online

Das erste Online-Spiel für Gamecube. (Auch offline spielbar.) In Phantasy Star Online sind sowohl alle bereits erschienenen als auch komplett neue Episoden enthalten, die exklusiv für Gamecube entwickelt wurden.

54,95



Resident Evil Zero

Resident Evil Zero ist die erste brandneue Evil-Story seit über 3 Jahren! Exklusiv für GameCube.

CAPCOM

49,95

Sonic Advance 2

Sonic ist zurück in einem weiteren spannenden Abenteuer inkl. vieler Mini-Games.

39,95

Yu-Gi-Oh! – Das Dunkle Duell

KONAMI

Das Spiel zur beliebten TV-Serie. Erspiel dir mit viel Geschick neue Karten und sammel Erfahrung, um der beste Duellant der Welt zu werden!

Toptitel!

Es werde Licht!

GAME BOY ADVANCE SP

- Integrierte Beleuchtung
- Aufklappbarer Bildschirm
- Aufladbarer Li-Ion-Akku
- Top-Neuheit!
- Inklusive 50 Euro-Gutschein *
- Nintendo
- Kompatibel mit allen Game Boy-Spielen

je 129,-

* Der limitierten GBA SP-Edition liegt ein Gutschein im Wert von

€ 50,00

bei.

Gültig für den Kauf eines Nintendo GameCube im Zeitraum vom 28. März bis zum 03. Mai 2003.

Der Gutschein kann ausschließlich von Käufern mit Wohnsitz in Deutschland und nur bis zum 10. Mai 2003 direkt bei Nintendo eingelöst werden.

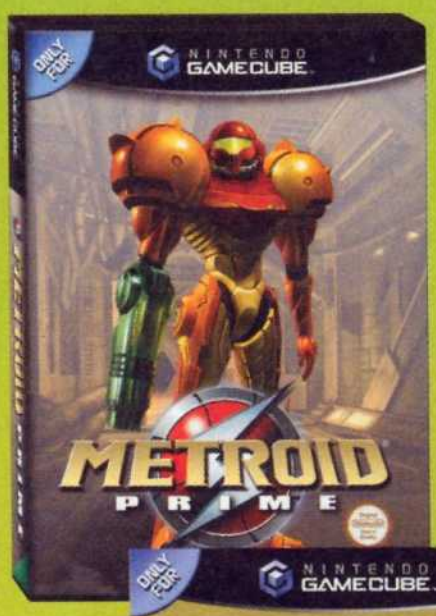
All inclusive!

Metroid Fusion

44,95

The Legend of Zelda: A Link to the Past

39,95



Metroid Prime
Ein Muss für alle Adventure-Shooter-Fans!

je 54,95

- Nintendo GameCube
- Exklusiver Deckeleinsatz
- Metroid Prime Spiel
- GameCube Controller
- Limitierte Auflage!

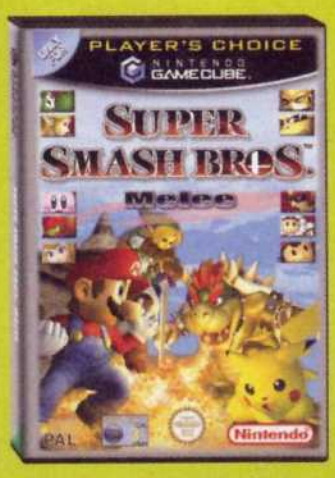
199,-

Metroid Prime Pak

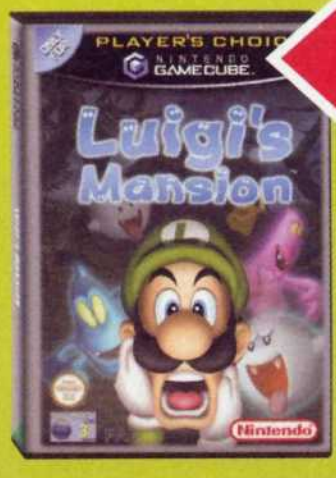
- Erhältlich ab 02.05.2003

The Legend of Zelda: The Wind Waker

Pikmin – Players Choise



Super Smash Bros. Melee – Players Choise



Luigi's Mansion – Players Choise

- Preishammer! Ab 04.04.2003

Statt ~~54,95~~

je 29,95

Das McMEDIA Händlerverzeichnis
Nur noch 2x umblättern

McMEDIA

PC-Highlights

39,95

Toptitel!

Auch für PS2 und Xbox 49,95

VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING

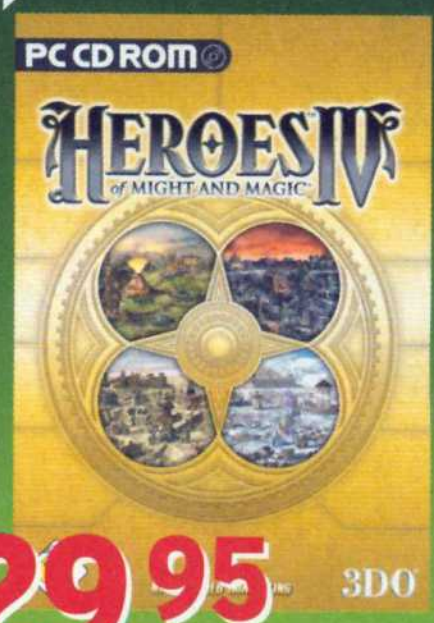
Jurassic Park: Operation Genesis

Bau mit Jurassic Park: Operation Genesis den beeindruckendsten Themenpark, den die Welt je gesehen hat.

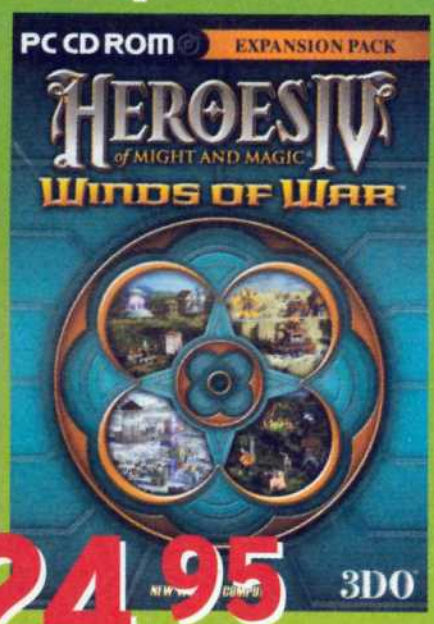
Heroes of Might and Magic 4

Heroes of Might and Magic ist die Genre-referenz unter den rundenbasierten Strategiespielen im Fantasyumfeld.

INFOGRAMES



29,95



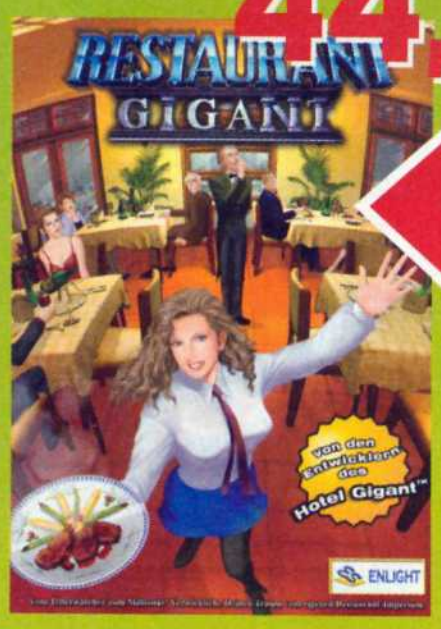
24,95

Hereos of Might and Magic 4: Winds of War (Add on)

Die friedlichen Zeiten nach dem ersten Add on sind vorbei. Wirst du es schaffen, die Hauptstadt des Landes einzunehmen und den Thron zu besteigen?

INFOGRAMES

44,95



Erhältlich ab 11.04.2003

Restaurant Gigant

Baue dein eigenes Restaurant-Imperium auf! Die neuste Wirtschafts-Simulation für PC.

MODERN GAMES

19,95

Erhältlich ab 11.04.2003

Kleiner Eisbär, kennst du den Weg?

Das PC-Spiel zum Kinofilm!

TAKE 2 INTERACTIVE

Erhältlich ab 25.04.03

Toptitel!

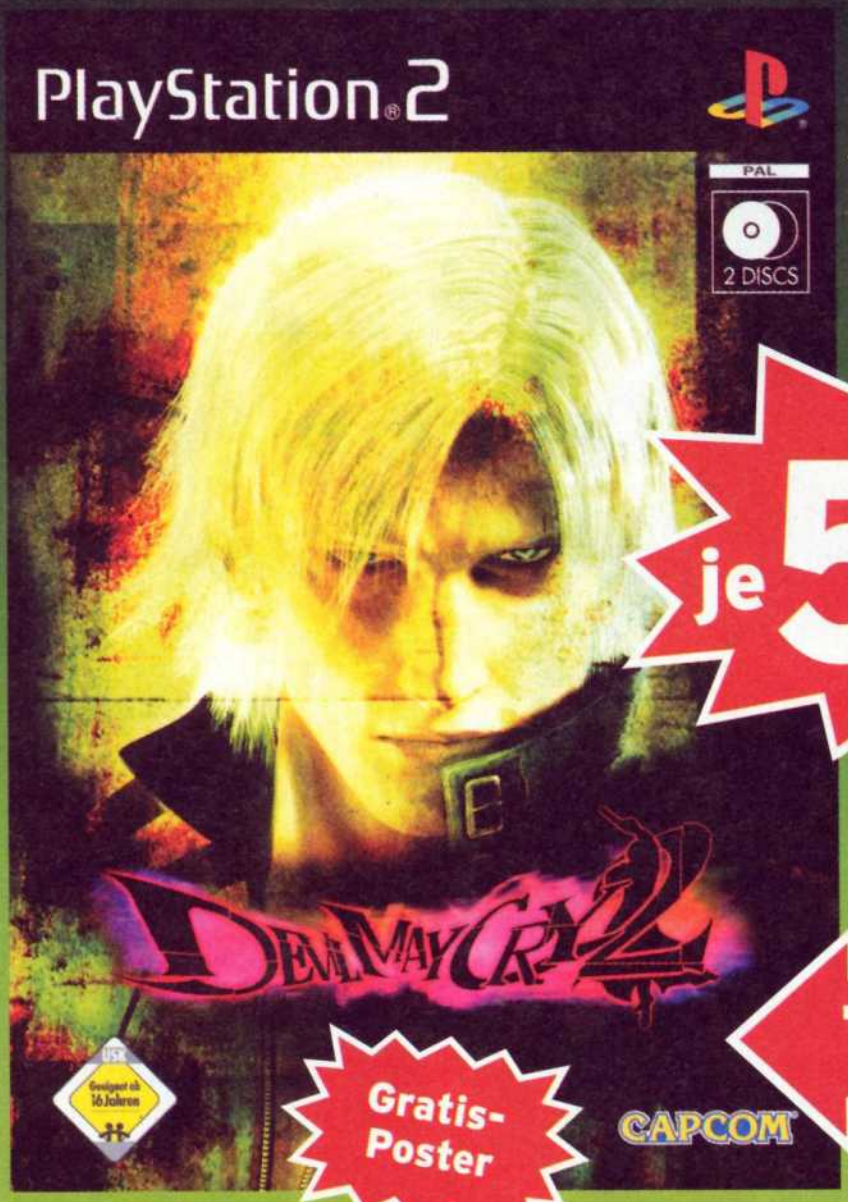
44,95

Vietcong

Taktischer Shooter mit brillanter Grafik und dramatischer Story!

PlayStation-Hits

je 59,95



Gratis-Poster

Toptitel!

Devil May Cry 2

„Capcom verspricht viel und wird es auch halten: Der zweite Teil ist größer, härter und cooler." (PlayZone 3/03)

Auch für Xbox 59,95 und PC 45,95

Metal Gear Solid 2 – Substance

Die Weiterentwicklung von Konamis Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty ist endlich da!

Yu-Gi-Oh!: Forbidden Memories

Das Spiel zur beliebten TV-Serie: Gewinn trickreiche Kartenduelle, um die Karten deiner Konkurrenten zu erhalten.

29,95

Memory Card 1 MB

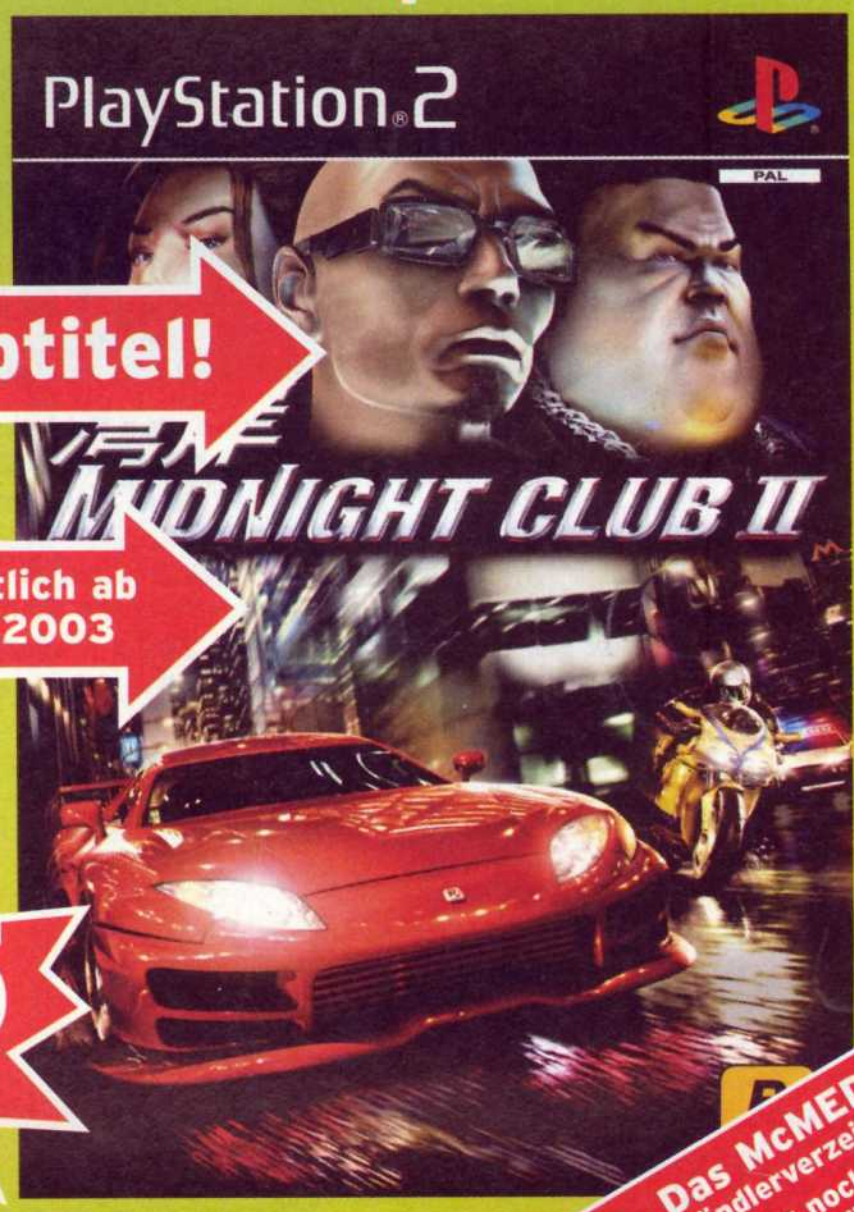
5,-

Pad + Memory Card

9,-

Midnight Club 2

Illegale Straßenrennen und hochgezüchtete Maschinen... Es gibt keine Regeln!



Toptitel!

Erhältlich ab 11.04.2003

Erhältlich ab 09.04.2003

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

Primal

Primal ist ein Action-Adventure der nächsten Generation mit ausgefeilten Charakteren und komplexer Handlung.

je 59,95

Das McMEDIA Händlerverzeichnis
Nur noch 1x umblättern

Mit spielbarer Demo!

MEDIA

Gratis Coupon

Hol ich mir!

Mit diesem Coupon erhältst du kostenlos die neuste Ausgabe der McMEDIA-Trendsetter-Trailer-CD. Voll gepackt mit topaktuellen Spieledemos, Videos, Tipps & Tricks und mehr. Hol dir deine McMEDIA-CD bei deinem McMEDIA-Gamestore ab. Solange der Vorrat reicht!

Das Highlight der aktuellen McMEDIA-CD:

Top-Demo zu TROPICO

Hol dir die abgefahrene McMEDIA-Trendsetter-CD inkl. spielbarer Demo des Toptitels „Tropico". Freu dich auf heiße Spiele-News für alle Systeme! Vollgepackt mit brandaktuellen Trailern, Releaselisten, Spieletests, Tipps u.v.m. Die McMEDIA-CD gibt's gratis und sie ist nur in den McMEDIA-Gamestores erhältlich!

HOL SIE DIR!

Einfach den Coupon ausschneiden und ab ins nächste McMEDIA-Fachgeschäft!

Gratis!

Gewinnen!

1. Preis
Tekken-Statue

2. Preis
Farbige PS2

McMEDIA

Gewinn-Coupon

Nur bei McMEDIA! Mit freundlicher Unterstützung von SONY.

Gewinne eine Tekken-Statue in Lebensgröße oder eine farbige PlayStation 2! Diese Top-Preise sind streng limitiert und nicht im Handel erhältlich!

So einfach kannst du einen der Top-Preise gewinnen:

Den ausgefüllten Coupon ausschneiden und bis zum **18. Mai 2003** in einem **McMEDIA-Shop deiner Wahl abgeben. Die Adressen findest du auf der rechten Seite.**

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Telefonnummer und/oder eMail

Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Gewinn kann nicht ausbezahlt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der **18. Mai 2003.** Mitarbeiter der McMEDIA-Fachgeschäfte sowie der McMEDIA-Zentrale und deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

N-ZONE 05/03

Händlerstempel

McMEDIA®

Die Spezialisten für Video- und Computerspiele

Die führende Fachhandels-kooperation für PC-Spiele und Konsolen.

PlayStation 2 · PlayStation · GAME BOY ADVANCE · GAME BOY COLOR · PC CD-ROM · NINTENDO GAMECUBE · XBOX · DVD VIDEO

Die besten Spiele für alle Systeme findest du in den McMEDIA-Gamestores!

0

KIDS
Reichenberger Str. 45
02763 Zittau
03583/510738

McMEDIA & FANTASY
Schillerstraße 3
07407 Rudolstadt
03672/313595

EICHELKRAUT
Tuchmarkt - Markt
07937 Zeulenroda
036628/83214

FREIER
Freiberger Str. 16
09496 Marienberg
03735/22810

1

GROSSE
Sandberger Str. 14/16
14806 Belzig
033841/32396

HERRMANN
Juncker-Str. 26
16816 Neuruppin
03391/505924

2

WIGGER'S
Große Str. 32
25938 Wyk / Föhr
04681/570174

NONNENMACHER
Bahnhofstr. 11
26169 Friesyothe
04491/2380

CARL OTTO
Langestr. 14
27749 Delmenhorst
04221/91240

GLAUBITZ
Lange Str. 49-51
29378 Wittingen
05831/404

DIE SPIELECKE
Verdener Str. 8
29640 Schneverdingen
05193/52740

3

TOYS & MORE
Bavenstedter Str. 65
31135 Hildesheim
05121/512026

BECKMANN-HENSCHEL
Neues Zentrum 3
31275 Lehrte
05132/82850

McMEDIA-SHOP
Obermarktstr. 10
32423 Minden
0571/9342398

SCHNÄPPCHEN-SHOP
Mittelstr. 34
32657 Lemgo
05261/188522

SCHNÄPPCHEN-SHOP
Lange Str. 87
32756 Detmold
05231/300874

SCHNÄPPCHEN-SHOP
Citycenter Bergstr. 6
32791 Lage
05232/920955

SCHNÄPPCHEN-SHOP
Königsplatz 10
33098 Paderborn
05251/296971

IONELEIT CENTRUM BÜRO
Saure Wiesen 1
34613 Schwalmstadt
06691/94800

SULZER
Afföllerstr. 98
35039 Marburg
06421/963521

EITZENHÖFER
Hauptstr. 115
35745 Herborn
02772/51021

SULZER
Klausstr. 14
36251 Bad Hersfeld
06621/78966

RUG
Markt 41
36404 Vacha
036962/24336

MOBI-GAMES
Bahnhofstr. 10
37269 Eschwege
05651/331377

TOY STORE
Hauptstr. 55
37412 Herzberg
05521/1780

TOY STORE
Uffeplatz 18
37441 Bad Sachsa
05523/303992

FANTASIA
Markt 27
39261 Zerbst
03923/787515

4

GAMELAND
Kaiserswerther Str. 14
40878 Ratingen
02102/470473

SEIDEL
Rathausgasse 1
41747 Viersen
02162/34435

FRÜTEL SPORT & SPIEL
Asterlager Str. 94
47228 Duisburg-Rheinhausen
02065/64814

SEIDEL
Martkstr. 13
47798 Krefeld
02151/81780

KIESKEMPER
Everswinkeler Str. 8
48231 Warendorf-Freckenhorst
02581/4193

PECHERS SPIELPARADIES
August Wessing Damm 32
48231 Warendorf
02581/2603

PECHERS SPIELPARADIES
Oststr. 4
48231 Warendorf
02581/2396

JASPER
Ibbenbürener Str. 1+3
48496 Hopsten
05458/93170

5

MEINHARDT
Hauptstr. 22
55487 Sohren
06543/2070

MERKLER
Langenbergstr. 8
56299 Ochtendung
02625/958314

FLEMMER
Mühlengasse 5-7
57610 Altenkirchen
02681/2951

HABAKUK
Lindenstr. 70
57627 Hachenburg
02662/3219

PECHERS SPIELPARADIES
Langestr. 25
59302 Oelde
02522/4600

6

MEDIA STORE
Wilhelminen-Str. 9
64283 Darmstadt
06151/28860

GAMESTORE
Hauptstraße 2/Ecke Busbahnhof
66482 Zweibrücken
06332/905400

7

STROBEL AM MARKT.DE
Am Rain 5
72379 Hechingen
07471/2408

ELSER
Geislinger Str. 24
73033 Göppingen
07161/75115

E+E GmbH
Wilhelm-Enßle-Str. 40
73630 Remshalden
07151/71691

ENGELHARD + HERR
Wilh.-Röntgen-Str.1/im E-Center
77656 Offenburg
0781/25105

8

HOMEPLAY
Augustenstr. 97
80796 München
089/57879660

SCHLATTL
Münchner Str. 16
84359 Simbach
08571/6850

MEDIA STORE
Fuggerstr. 4-6
86150 Augsburg
0821/313134

9

GAMES GARDEN
Karl-Grillenberger-Str. 20
90402 Nürnberg
0911/2148935

FUN MEDIA
Rothenburger Str. 5
90443 Nürnberg
0911/2877083

KOLIBRI
Bamberger Str. 27 A
91413 Neustadt /Aisch
09161/873060

LOLLYPOP
Weichser Weg 5
93059 Regensburg
0941/490930

ACHTNER
Ulrichstr. 29
93326 Abensberg
09443/7344

GIERSTER
Vilsvorstadt 11/13/15
94474 Vilshofen
08541/3979

WORLD OF ILLUSION
Marienstieg 1
98527 Suhl
03681/722189

Belgien:

KINDERPARADIES, Klosterstr. 8, B-4700 Eupen, (Belgien), 003287/560459
KINDERPARADIES, Hauptstr. 93, B-4780 St. Vith (Belgien)

Unter www.mcmedia.de kannst du dir auch eine Anfahrtsroute von deiner Wohnung zum nächsten McMEDIA-Gamestore anzeigen lassen.

Preisänderungen sowie Liefermöglichkeiten vorbehalten. Falls Fabrikanten zu spät oder gar nicht liefern, bleibt Nach- oder Ersatzlieferung vorbehalten. Die McMEDIA-Zentrale ist nicht Anbieter. Herausgeber McMEDIA, D-31135 Hildesheim, © 2003.

ÜBER 100 SPIELE IM ÜBERBLICK

SPIELE LEXIKON

Auf einen Blick: Die besten Spiele, die aktuellen Termine und die wichtigsten Projekte für den **GameCube** und den **Game Boy Advance**

GAMECUBE

BEREITS ERHÄLTLICH!

Auf den kommenden Seiten erhaltet ihr einen Überblick über bereits erhältliche Spiele für den GameCube. Wir haben die Spiele dabei nach Genres geordnet.

Titel	Hersteller	Wertung
ACTION		
Batman Vengeance	Ubi Soft	81%
Defender	Konami	70%
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	Electronic Arts	83%
Die Monster AG: Monster-Ball	THQ	40%
Disney's Tarzan Freeride	Ubi Soft	73%
FireBlade	Konami	72%
Gauntlet Dark Legacy	Midway	61%
Ikaruga	Infogrames	86%
James Bond 007: Nightfire	Electronic Arts	85%
Mario Party 4	Nintendo	74%
Men in Black 2: Alien Escape	Infogrames	59%
Minority Report	Activision	54%
Monopoly Party	Infogrames	61%
Monster Jam: Maximum Destruction	Ubi Soft	55%
Mystic Heroes	THQ	63%
Reign of Fire	Konami	62%
Robotech Battlecry	TDK Mediactive	73%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	82%
Spider-Man: The Movie	Activision	83%
Star Wars: Bounty Hunter	Electronic Arts	84%
Star Wars: Rogue Squadron II	Electronic Arts	90%
Star Wars: The Clone Wars	Electronic Arts	79%
Taz Wanted	Infogrames	68%
Top Gun: Combat Zones	Virgin Interactive	76%
Universal Studios Theme Park	Kemco	71%
WWE Crush Hour	THQ	61%
Aktuelle Empfehlung:		
Star Wars: Rogue Squadron II	Electronic Arts	90%
EGO-SHOOTER		
Der Anschlag	Ubi Soft	47%
Die Hard Vendetta	Vivendi Universal	86%
James Bond 007: Nightfire	Electronic Arts	85%
James Bond Agent im Kreuzfeuer	Electronic Arts	83%
Jedi Knight II: Jedi Outcast	Activision	83%
Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts	87%

GAMECUBE

IN DER ENTWICKLUNG

Hier erhaltet ihr Bilder und Infos zu wichtigen GameCube-Projekten.

1080° AVALANCHE

Deutlich verbesserte Grafik: Bei jeder Drehung und jedem Schliddern steigen riesige Schneefontänen auf.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	3. Quartal
Genre:	Trendsport

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

Leider hat sich der Release nach unserem Test in der letzten N-ZONE noch etwas nach hinten verschoben.

Hersteller:	Vivendi Universal
Termin:	2. Mai
Genre:	Rollenspiel

BLACK & BRUISED

Mal etwas Neues: Die Boxsimulation im Cel-Shading-Look könnte sehr interessant werden.

Hersteller:	Vivendi Universal
Termin:	30. Mai
Genre:	Boxen

DEAD PHOENIX

Phoenix, ein Kämpfer aus dem Flügel-Clan, muss es in luftigen Höhen mit monströsen Kreaturen aufnehmen.

Hersteller:	Capcom
Termin:	4. Quartal
Genre:	Action

DEF JAM VENDETTA

Gute Wrestling-Titel sind rar gesät, vielleicht können die abgefahrenen Hip-Hopper Abhilfe schaffen.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	16. Mai
Genre:	Wrestling

DRAGON'S LAIR 3D

Das spaßige Cartoon-Abenteuer konnte sich bereits vor 20 Jahren einen Namen machen.

Hersteller:	THQ
Termin:	Juni
Genre:	Action

ENTER THE MATRIX

In dieser Ausgabe könnt ihr auf den Seiten 18-19 wieder die allerneuesten Infos nachlesen.

Hersteller:	Infogrames
Termin:	15. Mai
Genre:	Action-Adventure

F1 2002 CAREER CHALLENGE

Bald könnt ihr mit allen Fahrern, Teams, Fahrzeugen und Strecken der Formel-1-Saison 2002 durchstarten.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	23. Mai
Genre:	Rennspiel

FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES

Vielleicht dürfen wir uns bereits noch dieses Jahr auf die Suche nach Milurabäumen in monsterverseuchten Dungeons machen. Die neuesten Bilder lassen auf ein Spitzen-Spiel hoffen.

Hersteller:	Nicht bekannt
Termin:	4. Quartal
Genre:	Rollenspiel

GALLEON: ISLAND OF MYSTERY

An diesem Titel wird weiterhin getüftelt. Mittlerweile fragen wir uns, ob er überhaupt jemals erscheinen wird.

Hersteller:	Virgin Interactive
Termin:	Unbekannt
Genre:	Action-Adventure

GLADIUS

Brot und Spiele für den GameCube. Leider hat sich der Release auf August verschoben.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	August
Genre:	Rollenspiel

Metroid Prime	Nintendo	94%
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast	Activision	83%
TimeSplitters 2	Eidos	88%
Turok Evolution	Acclaim	79%
Tom Clancy's Ghost Recon	Ubi Soft	78%
Aktuelle Empfehlung:		
Metroid Prime	Nintendo	94%

BEAT 'EM UP

Bloody Roar: Primal Fury	Activision	82%
Capcom vs. SNK 2 EO	Electronic Arts	64%
Godzilla: Destroy all Monsters Melee	Infogrames	71%
Mortal Kombat: Deadly Alliance	Konami	82%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	85%
UFC Throwdown	Ubi Soft	67%
X-Men: Next Dimension	Activision	71%
Aktuelle Empfehlung:		
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	85%

ACTION-ADVENTURE

Batman: Dark Tomorrow	Vidis	69%
Blood Omen 2	Eidos	85%
Casper: Spirit Dimensions	TDK Mediactive	66%
Eternal Darkness	Nintendo	90%
Harry Potter und die Kammer ...	Electronic Arts	74%
Jimmy Neutron	THQ	59%
Luigi's Mansion	Nintendo	87%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubi Soft	89%
Resident Evil	Capcom	88%
Resident Evil Zero	Capcom	89%
Scooby-Doo! Nacht der 100 Schrecken	THQ	65%
Sponge Bob	THQ	69%
Spyro: Enter the Dragonfly	Vivendi Universal	68%
Starfox Adventures	Nintendo	91%
Super Mario Sunshine	Nintendo	91%
The Scorpion King	Vivendi Universal	53%
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	95%
Aktuelle Empfehlung:		
Starfox Adventures	Nintendo	91%

ADVENTURE

Largo Winch	Ubi Soft	69%
Aktuelle Empfehlung:		
Largo Winch	Ubi Soft	69%

JUMP & RUN

Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	Vivendi Universal	83%
Dr. Muto	Konami	75%
Disney's Donald Duck: Phantomias	Ubi Soft	68%
Disney's Donald Duck: Quack Attack	Ubi Soft	70%
Sonic Adventure 2 Battle	Infogrames	81%
Sonic Mega Collection	Infogrames	82%
Ty the Tasmanian Tiger	Electronic Arts	61%
Vexx	Acclaim	74%
Zapper	Infogrames	76%
Aktuelle Empfehlung:		
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	Vivendi Universal	83%

GESCHICKLICHKEIT

Bomberman Generation	Vivendi Universal	74%
Disney's Magical Mirror	Nintendo	70%
Eggo Mania	Kemco	80%
Pac Man World 2	Electronic Arts	72%
Super Monkey Ball	Infogrames	81%
Super Monkey Ball 2	Infogrames	84%
Tetris Worlds	THQ	60%
Worms Blast	Ubi Soft	64%
ZooCube	Acclaim	66%
Aktuelle Empfehlung:		
Super Monkey Ball 2	Infogrames	84%

ROLLENSPIELE

Baldur's Gate: Dark Alliance	Vivendi	84%
Evolution Worlds	Ubi Soft	63%
Lost Kingdoms	Activision	83%
Phantasy Star Online: Episode I & II	Infogrames	82%
Summoner 2: A Goddess Reborn	THQ	83%
Aktuelle Empfehlung:		
Summoner 2: A Goddess Reborn	THQ	83%

STRATEGIE

Doshin the Giant	Nintendo	80%
Pikmin	Nintendo	88%
Aktuelle Empfehlung:		
Pikmin	Nintendo	88%

SIMULATION

Die Sims	Electronic Arts	85%
Aktuelle Empfehlung:		
Die Sims	Electronic Arts	85%

RENNSPIELE

18 Wheeler American Pro Trucker	Acclaim	72%
ATV: Quad Power Racing 2	Acclaim	80%
Burnout	Acclaim	85%
Cel Damage	Electronic Arts	65%
Crazy Taxi	Acclaim	85%
Dakar 2	Acclaim	69%
Driven	Ubi Soft	69%
Extreme-G3	Acclaim	81%
F1 2002	Electronic Arts	77%
Freekstyle	Electronic Arts	85%
Hot Wheels: Velocity X	THQ	58%
Jeremy McGrath Supercross World	Acclaim	40%
Micro Machines Explosion	Infogrames	74%
MX Superfly	THQ	80%
Need for Speed: Hot Pursuit 2	Electronic Arts	75%
Pro Rally 2002	Ubi Soft	76%
Rally Championship	BigBen	67%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	82%
Speed Challenge	Ubi Soft	68%
Spy Hunter	Midway	69%
The Simpsons Road Rage	Electronic Arts	70%
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	87%
Wreckless: The Yakuza Missions	Activision	76%
Aktuelle Empfehlung:		
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	87%

FUSSBALL

Disney Sports Fußball	Konami	62%
FIFA Fußball WM 2002	Electronic Arts	82%
FIFA Football 2003	Electronic Arts	83%
ISS 2	Konami	72%
RedCard	Midway	69%
Sega Soccer Slam	Infogrames	82%
Virtua Striker 3	Sega	67%
Aktuelle Empfehlung:		
FIFA Football 2003	Electronic Arts	83%

AMERICAN SPORT

Madden NFL 2003	Electronic Arts	88%
NBA Courtside 2002	Nintendo	82%
NBA Live 2003	Electronic Arts	83%
NBA 2K3	Infogrames	85%
NFL 2K3	Infogrames	89%
NHL 2003	Electronic Arts	85%
NHL 2K3	Infogrames	86%
NHL Hitz 2002	Konami	81%
NHL Hitz 2003	Konami	82%
Aktuelle Empfehlung:		
NFL 2K3	Infogrames	89%

TRENDSPORT

Aggressive Inline	Acclaim	89%
Big Air Freestyle	Infogrames	53%
BMX XXX	Acclaim	69%
Dark Summit	THQ	83%
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	78%
Disney Skateboarding	Konami	45%
Evolution Skateboarding	Konami	53%
Evolution Snowboarding	Konami	62%
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	78%
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	75%
SSX Tricky	Electronic Arts	84%
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	88%
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	92%
Whirl Tour	Vivendi Universal	75%
Aktuelle Empfehlung:		
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	92%

SPORT (SONSTIGES)

Ace Golf	Eidos	78%
Beach Spikers	Infogrames	85%
ESPN Int. Winter Sports	Konami	74%
Knockout Kings 2003	Electronic Arts	82%
Pro Tennis WTA Tour	Konami	55%
Rocky	Rage	84%
Aktuelle Empfehlung:		
Beach Spikers	Infogrames	85%

WRESTLING

Legends of Wrestling	Acclaim	56%
Legends of Wrestling 2	Acclaim	70%
WWE Wrestlemania X8	THQ	73%
Aktuelle Empfehlung:		
WWE Wrestlemania X8	THQ	73%

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

Mit April war's wohl nix! Der Release hat sich um mindestens zwei Monate verschoben.

Hersteller:	Eidos
Termin:	Ende Juni
Genre:	Action-Adventure

KILLER 7

Hier dürft ihr die dunkle Vergangenheit eines an den Rollstuhl gefesselten Auftragskillers aufdecken.

Hersteller:	Capcom
Termin:	4. Quartal
Genre:	Action-Adventure

MARIO GOLF

Prinzessin Peach ist von Marios Schusskraft sichtlich beeindruckt. Ob wir das wohl auch sein werden?

Hersteller:	Nintendo
Termin:	3. Quartal
Genre:	Sport

MARIO KART

Online hin, online her: *Mario Kart* muss endlich her! Auf der E3 dürfen wir den Fun-Racer wohl endlich anspielen.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	3. Quartal
Genre:	Rennspiel

PIKMIN 2

Juhu! Nintendo hat dem Nachfolger sogar einen Mehrspielermodus via Splitscreen spendiert. Noch Ende dieses Jahres dürfen wir das hoffentlich gelungene Ergebnis bewundern.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	4. Quartal
Genre:	Strategie

P.N.03

Während Vanessa ums Überleben kämpft, vollbringt sie gleichzeitig akrobatische Höchstleistungen. Respekt!

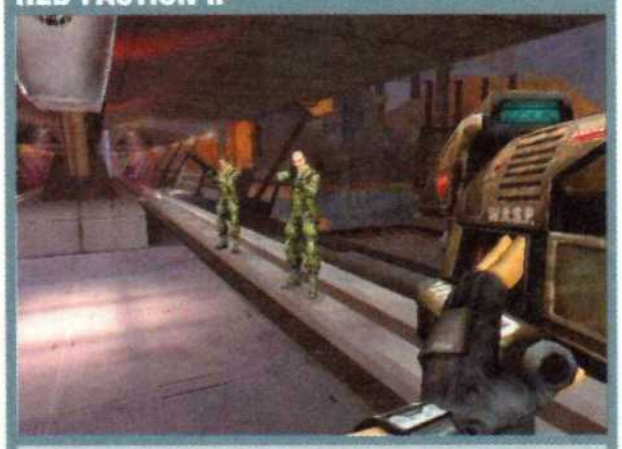
Hersteller:	Capcom
Termin:	August
Genre:	**Action**

RACING SIMULATION 3

Schade, schade: *Racing Simulation 3* wird leider vorerst nur für die PS2 erscheinen.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	-
Genre:	**Rennspiel**

RED FACTION II



Ausgestattet mit einem riesigen Arsenal an Waffen und Sprengkörpern, versucht ihr einen Diktator zu stürzen.

Hersteller:	THQ
Termin:	Juni
Genre:	**Ego-Shooter**

RESIDENT EVIL 4

Anfang 2004 dürft ihr schon wieder massenweise stinkige, verfaulte Zombis jagen.

Hersteller:	Capcom
Termin:	2004
Genre:	**Action-Adventure**

SKIES OF ARCADIA LEGENDS

Eine Preview zur überarbeiteten Dreamcast-Fassung findet ihr auf Seite 22 dieser Ausgabe.

Hersteller:	Infogrames
Termin:	22. Mai
Genre:	**Rollenspiel**

SPEED KINGS

Achtung Speed-Junkies: 22 Bikes werden euch für diesen Adrenalin-Rausch zur Verfügung stehen.

Hersteller:	Acclaim
Termin:	Mai
Genre:	**Rennspiel**

STARCRAFT GHOST

An der Spezialeinheit „The Ghosts" werkelt Spieleschmiede Blizzard noch äußerst eifrig.

Hersteller:	Vivendi Universal
Termin:	4. Quartal
Genre:	**Action-Adventure**

SUPER BUST-A-MOVE ALLSTARS

Coole Sache: Der Nachfolger der beliebten Puzzle-Serie kann neuerdings sogar zu viert gezockt werden.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	September
Genre:	**Action**

GAMECUBE

WAS KOMMT WANN?

An dieser Stelle informieren wir euch über die in den nächsten Monaten anstehenden GC-Veröffentlichungen für Europa.

APRIL

Titel	Genre	Termin
Dakar 2	Rennspiel	April
Die Monster AG: Monster-Ball	Action	4. April
Die Sims	Simulation	4. April
Castleween	Jump & Run	30. April
Drome Racers	Rennspiel	17. April
Summoner: A Goddess Reborn	Rollenspiel	11. April
Supermen: Shadow of Apocolips	Action	24. April
Top Angler	Simulation	25. April
Vexx	Jump & Run	April
WWE Crush Hour	Action	Mitte April
X-Men 2: Wolverine's Revenge	Beat 'em Up	17. April

MAI

Titel	Genre	Termin
Baldur's Gate: Dark Alliance	Rollenspiel	2. Mai
Black & Bruised	Boxen	30. Mai
Burnout 2: Point of Impact	Rennspiel	Mai
Def Jam Vendetta	Wrestling	16. Mai
Enter the Matrix	Action-Adventure	15. Mai
F1 Career Challenge	Rennspiel	23. Mai
Frogger Beyond	Jump & Run	Mai
Ikaruga	Action	8. Mai
ISS 3	Fußball	16. Mai
Lost Kingdoms 2	Rollenspiel	15. Mai
NBA Street 2	American Sport	2. Mai
Shrek Super Party	Jump & Run	Mai
Skies of Arcadia Legends	Rollenspiel	22. Mai
Speed Kings	Rennspiel	Mai
SX Superstar	Rennspiel	Mai
The Legend of Zelda: The Wind Waker	Action-Adventure	2. Mai
VIP	Action-Adventure	29. Mai

JUNI

Titel	Genre	Termin
Dragon's Lair 3D	Action	Juni
Freestyle MX	Trendsport	Juni
Hitman 2: Silent Assassin	Action	Ende Juni
Lotus Challenge	Rennspiel	Juni
Mace Griffin Bounty Hunter	Action	20. Juni
Mega Man Network Transmission	Rollenspiel	Juni
Red Faction II	Ego-Shooter	Juni
The Hulk	Action	13. Juni
Tom Clancy's Splinter Cell	Ubi Soft	5. Juni
V-Rally 3	Rennspiel	Juni
Wario World	Jump & Run	27. Juni

JULI

Titel	Genre	Termin
Drei Engel für Charlie – Volle Power	Action-Adventure	3. Juli

AUGUST

Titel	Genre	Termin
Gladius	Rollenspiel	August
P.N.03	Action	Ende August
Urban Freestyle Street Soccer	Fußball	August
XGRA	Rennspiel	August

SEPTEMBER

Titel	Genre	Termin
Super Bust-A-Move Allstars	Action	September

OKTOBER

Titel	Genre	Termin
Finding Nemo	Action-Adventure	Oktober
Harvest Moon: A Wonderful Life	Simulation	Oktober
Sphinx	Action-Adventure	Oktober
Wallace & Gromit in Project Zoo	Action-Adventure	Oktober
XIII	Ego-Shooter	Oktober

2003

Titel	Genre	Termin
1080° Avalanche	Trendsport	3. Quartal
Alias	Action-Adventure	4. Quartal
Crouching Tiger, Hidden Dragon	Action-Adventure	2003
Dead Phoenix	Action	4. Quartal
Downtown Run	Rennspiel	2003
Final Fantasy: Crystal Chronicles	Rollenspiel	4. Quartal
F-Zero	Rennspiel	3. Quartal
Hitman 2 – Silent Assassin	Action	2003
I Gladiator	Action-Adventure	4. Quartal
Killer 7	Action-Adventure	4. Quartal
Legends of Wrestling 3	Wrestling	4. Quartal
Mario Golf	Sport	3. Quartal
Mario Kart	Rennspiel	3. Quartal
NBA Jam 2004	American Sport	4. Quartal
Pikmin 2	Strategie	4. Quartal
Prince of Persia: The Sands of Time	Action-Adventure	4. Quartal
Project BG&E	Action-Adventure	2003
Resident Evil 4	Action-Adventure	2004
Starcraft Ghost	Action-Adventure	4. Quartal
The Hobbit	Action-Adventure	4. Quartal
Tom & Jerry: Krieg der Schnurrhaare	Action	2. Quartal
Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield	Ego-Shooter	2003
Tom Clancy's Splinter Cell	Action	5. Juni
Viewtiful Joe	Beat'em Up	2003

Die Terminangaben erfolgen ohne Gewähr.

SPLINTER CELL Am 8. Mai ist es soweit! Dann könnt ihr Sam Fisher erstmals auf dem GameCube in Aktion bewundern.

THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER

Einen ausführlichen, sechsseitigen Test dieses absoluten Highlights findet ihr ab Seite 42 dieser Ausgabe.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	2. Mai
Genre:	Action-Adventure

THE HOBBIT

Kleiner Mann ganz groß. Bilbo Beutling aus dem Reich Mittelerde beehrt uns noch dieses Jahr.

Hersteller:	Vivendi Universal
Termin:	4. Quartal
Genre:	Action-Adventure

THE HULK

Den mutierten Bruce Banner dürfen auch GBA-Besitzer steuern. Die Handheld-Version erscheint zeitgleich.

Hersteller:	Vivendi Universal
Termin:	13. Juni
Genre:	Action

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Überraschend hat Ubi Soft den Release für *Splinter Cell* vorgezogen. Den Test gibt es in der nächsten N-ZONE.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	8. Mai
Genre:	Action-Adventure

WARIO WORLD

Laut Nintendo sollt ihr Wassereffekte zu Gesicht bekommen, die euch die Augen übergehen lassen.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	27. Juni
Genre:	Jump & Run

VIEWTIFUL JOE

Ein etwas gewöhnungsbedürftiges 2D-Beat-'em-Up im Cel-Shading-Look. Möglicherweise echt interessant.

Hersteller:	Capcom
Termin:	4. Quartal
Genre:	Beat 'em Up

XIII

Die *Unreal*-Engine verspricht eine exzellente Grafik, riesige Umgebungen und eine sehr gute KI.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	Oktober
Genre:	Ego-Shooter

XGRA

Der neue *Extreme-G*-Teil soll nicht so hektisch werden, dafür sind die Bikes mit mehr Waffen ausgestattet.

Hersteller:	Acclaim
Termin:	August 2003
Genre:	Rennspiel

ADVANCE WARS 2

Wenn der Nachfolger den ersten Teil toppt, dürft ihr euch auf ein wirklich gelungenes Strategie-Spiel freuen.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	3. Quartal
Genre:	Strategie

GAME BOY ADVANCE

IN DER ENTWICKLUNG

An dieser Stelle findet ihr die neuesten Infos und Bilder zu den sieben vielversprechendsten GBA-Projekten.

CASTLEVANIA: ARIA OF SORROW

Die Preview-Version konnte uns bereits überzeugen. Mit diesem Titel erwartet uns mit Sicherheit ein Hit.

Hersteller:	Konami
Termin:	9. Mai
Genre:	Action-Adventure

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

In Japan hat sich der Titel gemeinsam mit dem GBA SP sehr gut verkauft. Bei uns dauert es leider noch etwas.

Hersteller:	Nicht bekannt
Termin:	4. Quartal
Genre:	Rollenspiel

GOLDEN SUN 2

Amerikaner dürfen den Titel seit wenigen Tagen spielen. In Europa kommt *Golden Sun 2* erst in ein paar Monaten.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	3. Quartal
Genre:	Rollenspiel

GT ADVANCE 3 PRO CONCEPT RACING

Um auf 44 Strecken heizen zu können, werden euch sage und schreibe 97 Fahrzeuge zur Verfügung stehen.

Hersteller:	THQ
Termin:	10. Mai
Genre:	Rennspiel

POKÉMON RUBY & SAPHIRE

Neuer *Pokémon*-Contest! Bald könnt ihr euer eigenes Pokémon von Preisrichtern beurteilen lassen.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	3. Quartal
Genre:	Rollenspiel

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Saubere, detaillierte Grafik sowie die interessante GameCube-Linkmöglichkeit lassen auf einen Hit hoffen.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	8. Mai
Genre:	Action

GAME BOY ADVANCE

REFERENZ-TITEL

Die absoluten Top-Titel aus den einzelnen Genres findet ihr hier.

Genre/Titel	Hersteller	Wertung
ACTION		
Metroid Fusion	Nintendo	90%
ADVENTURE		
Broken Sword: Baphomets Fluch	Ubi Soft	80%
ACTION-ADVENTURE		
The Legend of Zelda	Nintendo	90%
JUMP & RUN		
Super Mario World	Nintendo	92%
RENNSPIELE		
Mario Kart: Super Circuit	Nintendo	91%
BEAT 'EM UP		
Super Street Fighter II Turbo Revival	Ubi Soft	85%
GESCHICKLICHKEIT		
Denki Blocks	Ubi Soft	85%
ROLLENSPIELE		
Breath of Fire II	Nintendo	86%
EGO-SHOOTER		
Doom II	Activision	87%
FUSSBALL		
Alex Zickler Total Soccer 2002	Ubi Soft	83%
TRENDSPORT		
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	91%
SPORT (SONSTIGE)		
FILA Decathlon	THQ	85%
WRESTLING		
WWF Road to Wrestlemania	THQ	70%
STRATEGIE		
Advance Wars	Nintendo	88%
SIMULATION		
Creatures	Swing!	81%
MUSIC & ENTERTAINMENT		
Pocket Music	Ubi Soft	70%

GAME BOY ADVANCE

WAS KOMMT WANN?

APRIL

Titel	Genre	Termin
Castleween	Jump & Run	30. April
Sega Rally	Rennspiel	24.April
Supermen: Countdown to Apocolips	Action	24.April
X-Men 2: Wolverine's Revenge	Beat 'em Up	17. April
Yu-Gi-Oh!	Strategie	17. April

MAI

Titel	Genre	Termin
Bratz Dolls	Tanzspiel	8. Mai
Castlevania Aria of Sorrow	Action-Adventure	9. Mai
Disney Sports Basketball	Sports	16. Mai
Disney Sports Motocross	Rennspiel	30. Mai
Disney Sports Snowboarding	Sport	9. Mai
Disneys Magical Quest	Jump & Run	Mai
Disneys Prinzessinnen	Jump & Run	Mai
GT Advance 3 Pro Concept Racing	Rennspiel	Mai
Pro Beach Soccer	Fußball	28. Mai
The Revenge of Shinobi	Beat' em Up	22. Mai
Tom Clancy's Splinter Cell	Action-Adventure	8. Mai
Tom & Jerry: Infurnal Escape	Action	8. Mai

JUNI

Titel	Genre	Termin
Battlebots	Action	13. Juni
Disney Sports Motocross	Rennspiel	Juni
Iridion 3D 2	Action	13. Juni
Megaman Battle Network 3	Rollenspiel	20. Juni
The Hulk	Action	13. Juni
Wakeboarding Unleashed	Trendsport	Juni

JULI

Titel	Genre	Termin
VIP	Action Adventure	18. Juli

AUGUST

Titel	Genre	Termin
Ice Nine	Action	August

SEPTEMBER

Titel	Genre	Termin
Buffy the Vampire Slaver: Return of the Dark King	Action-Adventure	September
Crouching Tiger, Hidden Dragon	Action-Adventure	September
Kirby	Action	September
The Simpsons: Road Rage	Rennspiel	September

OKTOBER

Titel	Genre	Termin
Finding Nemo	Action-Adventure	Oktober
Harvest Moon: Friends of the Mineral Town	Simulation	Oktober

2003

Titel	Genre	Termin
Advance Wars 2	Strategie	3. Quartal
Aliens vs. Predator	Action	2003
Final Fantasy Tactics Advance	Squaresoft	4. Quartal
Golden Sun 2	Rollenspiel	3. Quartal
Need for Speed: Porsche Unleashed	Rennspiel	2003
Pokémon Ruby & Saphire	Rollenspiel	3. Quartal
Road Rash Jailbreak	Action	2003
Rock 'n' Roll Racing	Rennspiel	3. Quartal
Super Cross 2002	Rennspiel	2003
Super Mario Advance 4	Jump & Run	4. Quartal
The Hobbit	Action-Adventure	4. Quartal
Top Gear Rally	Rennspiel	2003
Wario Ware	Geschicklichkeit	2. Quartal

CHART ATTACK

Macht mit!

Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht. Schickt uns eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon, auf dem ihr eure zwei persönlichen Top-5-Tabellen notiert. Vergesst bitte nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern jeweils das System (GC, GBA, N64, GB) mit anzugeben. Bei der Most-Wanted-Tabelle solltet ihr berücksichtigen, dass es sich jeweils um Spiele handelt, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind. Der Rechtsweg ist hier natürlich ausgeschlossen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost.

N-ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: Charts, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Oder schreibt uns eine SMS mit dem Inhalt „nzmostwanted Titel System“ oder „nzcharts Titel System“ an die 82 4 44. (€ 0,49/SMS*; aus dem E-Plus-Netz € 0,40/SMS) * Tarif nur gültig bei D1 T-Mobile; D2 Vodafone (davon 12 Cent Vodafone-Leistung); 02; Mobilcom; Debitel

Leser-Charts

Platz/Vormonat			System	Wertung	Monat
1.	1	Super Smash Bros. Melee	GC	85%	10
2.	4	Star Fox Adventures	GC	91%	3
3.	NEU	Metroid Prime	GC	94%	1
4.	NEU	Resident Evil Zero	GC	89%	1
5.	8	Rayman 3	GC	89%	2
6.	2	Super Mario Sunshine	GC	91%	6
7.	NEU	Super Monkey Ball 2	GC	84%	1
8.	NEU	Mortal Kombat: Deadly Alliance	GC	82%	1
9.	3	Mario Party 4	GC	74%	4
10.	5	Eternal Darkness	GC	90%	5
11.	6	Resident Evil	GC	88%	6
12.	12	TimeSplitters 2	GC	88%	5
13.	9	Luigi's Mansion	GC	87%	11
14.	NEU	Sonic Mega Collection	GC	82%	1
15.	10	Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	GC	83%	2

PLATZ 1: Super Smash Bros. Melee

PLATZ 2: Star Fox Adventures

PLATZ 3: Metroid Prime

Wen wundert's: *Metroid Prime* schoss kurz nach Erscheinen schon weit nach oben auf eurer Beliebtheitsskala. Fox McCloud konnte zwei Plätze gutmachen und – wie sollte es auch anders sein – der Zombiejagd konnten anscheinend die meisten von euch auch nicht widerstehen.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis-Auswertung

Verkaufs-Charts

Quelle: SATURN

Platz/Vormonat			System	Wertung	Monat
1.	NEU	Resident Evil Zero	GC	89%	1
2.	NEU	Metroid Prime	GC	94%	1
3.	NEU	Phantasy Star Online	GC	82%	1
4.	6	Rayman 3	GC	89%	2
5.	1	Eternal Darkness	GC	90%	4
6.	NEU	Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	GC	83%	1
7.	NEU	Super Monkey Ball 2	GC	84%	1
8.	NEU	Sonic Mega Collection	GC	82%	1
9.	4	Star Fox Adventures	GC	91%	5
10.	2	Mortal Kombat: Deadly Alliance	GC	82%	2

PLATZ 1 (GC): Resident Evil Zero

PLATZ 1 (GBA/GB): Rayman 3 Hoodlum Havoc

Platz/Vormonat			System	Wertung	Monat
1.	NEU	Rayman 3 Hoodlum Havoc	GBA	87%	1
2.	4	Metroid Fusion	GBA	90%	3
3.	1	Yoshi's Island: Super Mario Advance 3	GBA	90%	6
4.	2	Harry Potter: Kammer des Schreckens	GBA	83%	5
5.	NEU	Shining Soul	GBA	83%	1

Most Wanted

Platz/Vormonat			System	Hersteller	Monat
1.	1	Zelda: The Wind Waker	GC	Nintendo	21
2.	3	Wario World	GC	Nintendo	4
3.	4	Enter the Matrix	GC	Infogrames	2
4.	NEU	Mario Kart	GC	Nintendo	1
5.	NEU	F-Zero	GC	Nintendo	1
6.	7	Burnout 2: Point of Impact	GC	Acclaim	2
7.	8	1080° Avalanche	GC	Nintendo	4
8.	10	XGRA	GC	Acclaim	2
9.	NEU	Gladiator	GC	Electronic Arts	1
10.	5	Tom Clancy's Splinter Cell	GC	Ubi Soft	3

PLATZ 1: Zelda

Unglaublich! Bereits seit 21 Monaten wartet ihr sehnsüchtig auf den kleinen Link. Aber das lange Ausharren, um den kleinen Sympathieträger in Aktion zu sehen, hat ja bald ein Ende. Nach unserer Vorschau in der letzten Ausgabe ist F-Zero neu in den Charts.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis-Auswertung

DIE REDAKTION

Wer steckt hinter der N-ZONE? Hier stellen wir euch das NZ-Team kurz vor!

HANS IPPISCH
32, REDAKTIONSDIREKTOR

Konnte es kaum erwarten, bis die PAL-Version von *The Legend of Zelda: The Wind Waker* in der Redaktion ankam. Erst nach Bitten und Betteln gab er es für den Test frei.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
The Legend of Zelda: The Wind Waker
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Sonic Advance 2
Nach Redaktionsschluss?
Muss er sich erst wieder an die Optik des realen Lebens gewöhnen.

FABIAN SLUGA
23, LEITENDER REDAKTEUR

Macht seine Wohnung katastrophensicher, denn der nächste *PES 2*-Abend ist schon angekündigt worden. Sogar eine Putzkollone hat er schon vorsorglich bestellt.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
World Soccer Winning Eleven 6 Final Evolution
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Metroid Fusion
Nach Redaktionsschluss?
Lässt er so richtig die Seele baumeln und erholt sich ausgiebig vom Büroalltag.

KERSTIN SPRINGER
29, VOLONTÄRIN

Geht zurzeit fremd … Sie kann es eben kaum erwarten bis *Tom Clancy's Splinter Cell* endlich auf dem GameCube erscheint. Der Topagent ist eben unwiderstehlich.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Metroid Prime
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Super Puzzle Fighter 2
Nach Redaktionsschluss?
Flucht Kerstin über die KI der Xbox-Fassung und hofft auf Besserung bei der GC-Version.

UDO CRNJAK
25, VOLONTÄR

Back to the Roots! Spielt sich momentan die Finger mit *Ikaruga* und alten Shooter-Perlen wund. Auch jetzt noch ziehen ihn diese Spiele unweigerlich in ihren Bann.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Ikaruga
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Sonic Advance 2
Nach Redaktionsschluss?
Baut Udo seine Videospielesammlung – dank Ebay – immer weiter aus.

HEINRICH LENHARDT
38, USA-KORRESPONDENT

Verbringt seinen ersten Monat vor allem damit, die Namen der Kollegen auswendig zu lernen und den Kontakt zur Redaktion trotz neun Stunden Zeitunterschied zu meistern.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
NHL 2K3
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Breath of Fire 2
Nach Redaktionsschluss?
Versucht er, Heimspiel-Karten für die Vancouver Canucks (NHL) zu ergattern.

ALEXANDRA BÖHM
27, SENIOR DESIGNER

Ali ist froh, dass langsam aber sicher wieder der Sommer einkehrt. Nun kann sie endlich am Strand in ihrer Hängematte faulenzen und ihre Arbeit per Laptop erledigen.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
The Legend of Zelda: The Wind Waker
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Yoshi's Island: Super Mario Advance 3
Nach Redaktionsschluss?
Versucht Ali ihre Vespa startklar zu machen, um damit zur Arbeit zu heizen.

STEFANIE SÄMANN
23, JUNIOR DESIGNER

Steffi ist überglücklich, endlich wieder GameCube zocken zu können, denn bei ihrem dreitägigen Survival-Training im afrikanischen Dschungel gab es keinen Strom.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Eternal Darkness: Sanity's Requiem
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Castlevania: Harmony of Dissonance
Nach Redaktionsschluss?
Versucht Steffi für die Band MINDJUICE den großen Major-Deal an Land zu ziehen.

FABIAN HÜBNER
18, AUSZUBILDENDER MEDIENDESIGNER

Fabian ist im totalen Asienfieber und bekommt täglich mit DVDs und CDs voll gestopfte Päckchen aus Japan, Korea und Hongkong. Tja, das Fernweh grassiert wieder.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Animal Crossing
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Broken Sword: Baphomets Fluch
Nach Redaktionsschluss?
Spart Fabian auf einen Urlaub in Tokio, und bereitet sich schon auf einen Kulturschock vor.

YVES NAWROTH
19, REDAKTIONSASSISTENT

Genießt ein langes Wochenende nach dem anderen und wird von den übrigen Redaktionsmitgliedern mit einem neidischen Blick verabschiedet. So gut gehts sonst keinem.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Mortal Kombat: Deadly Alliance
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
James Bond 007: Nightfire
Nach Redaktionsschluss?
Lernt er fleißig die umfangreichen Fahrschulbögen auswendig. Chakka, du schaffst es.

SPIEL DES MONATS

ZELDA: The Wind Waker

Fabian immigrierte ins mystische Land Hyrule. Neben neuen Freundschaften, gewann er tolle Eindrücke über das geheimnissvolle Land, die er uns schildern möchte.

SEITE 42

ALLE TESTS IM ÜBERBLICK

GAMECUBE
Defender 55
Die Monster AG: Monster-Ball 55
Ikaruga 48
Minority Report: Everybody Runs 54
NHL 2K3 52
Pac Man World 2 55
Sonic Mega Collection 54
Superman: Shadow of Apokolips 55
The Legend of Zelda: The Wind Waker..42
WWE Crush Hour 53

IMPORT-TEST
Die Sims 68

GAME BOY ADVANCE
Bruce Lee: Return of the Legend 62
Daredevil 62
GT Advance 3 59
Hey Arnold! Der Film 60
James Bond 007: Nightfire.....60
Lego Drome Racers 60
Lost Vikings 60
Pro Beach Soccer 62
Sonic Advance 2 59
Superman: Countdown to Apokolips 62
Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition 58

Spiele mit einer Wertung von 85 % oder mehr erhalten dieses Hit-Prädikat.

Spiele mit einer Multiplayer-Wertung von 85 % oder mehr erhalten diesen Multiplayer-Hit.

Spiele mit diesem Symbol erhielten von der USK eine „Ab 18"-Kennzeichnung.

Bei einem Test mit diesem Symbol handelt es sich um einen Titel aus Japan oder den USA, der noch nicht in Deutschland erhältlich ist. Ob der Titel in Deutschland erscheinen wird, könnt ihr im jeweiligen Test nachlesen.

Aufgepasst! Dieses Symbol zeigt an, dass wir überraschende Storywendungen verraten.

VORSCHAU-EINSCHÄTZUNGEN KURZ ERKLÄRT

SUPER Dieser Hammer wird wahrscheinlich 90 % oder mehr absahnen.
SEHR GUT Ein Spiel mit echtem Hitpotenzial, das zwischen 83 % und 89 % landen wird.
GUT Die Testversion des Spiels wird voraussichtlich zwischen 70 % und 82 % bekommen.
OK Ein durchschnittlicher Titel, der wahrscheinlich zwischen 50 % und 69 % abstaubt.
SCHWACH Mehr als 30 % bis 50 % werden beim Test wohl nicht drin sein.
SCHLECHT Würg! Die Testversion dürfte höchstens 29 % ergattern.

The Legend

REALISTISCH Link wirbelt das Gras mit seinem Deku-Blatt zur Seite.

ANSPIELUNG
Na, erinnert sich noch wer an diese Kerle?

The Legend of Zelda: The Wind Waker

N-ZONE HIT

Am 2. Mai kommen endlich auch PAL-Spieler in den Genuss des **Fantasy-Epos.** Wie gut ist es wirklich?

The Legend of Zelda ist ohne Zweifel Nintendos beliebteste und wichtigste Spieleserie überhaupt. Mit *The Wind Waker* erscheint nun der neueste Teil der Abenteuer-Serie. Allerdings war kein *Zelda*-Titel zuvor gleichzeitig so heiß begehrt und verhasst wie der neueste Spross der Serie. Der Grund liegt in dem umstrittenen Cel-Shading-Grafikstil. Doch nach unzähligen Spielstunden können wir sagen, Nintendo ist mit *The Wind Waker* ein absolut einzigartiges Spiel gelungen, das auf einer Stufe mit dem Klassiker *Ocarina of Time* steht. Die Geschichte von *The Wind Waker* spielt rund 100 Jahre nach den Ereignissen des ersten N64-Teils. Die Welt wird wieder einmal vom Bösen bedroht. Ganon konnte das Siegel der magischen Triforce-Steine, welches ihn für alle Zeit gefangen halten sollte, brechen. Ein Landstrich nach dem anderen fällt den Lakaien des dunklen Herrschers Ganon zum Opfer. Damals konnte ein Held in grünen Kleidern, so beschreibt ihn die Legende, die Welt vor dem Untergang bewahren. Doch diese Zeiten sind längst verblasst und mit ihnen der Held der vergangen Tage. Die Bewohner der Welt geben allerdings die Hoffnung nicht auf, dass der Held zurückkehren wird.

KOMPLEX UND EINFACH ZUGLEICH

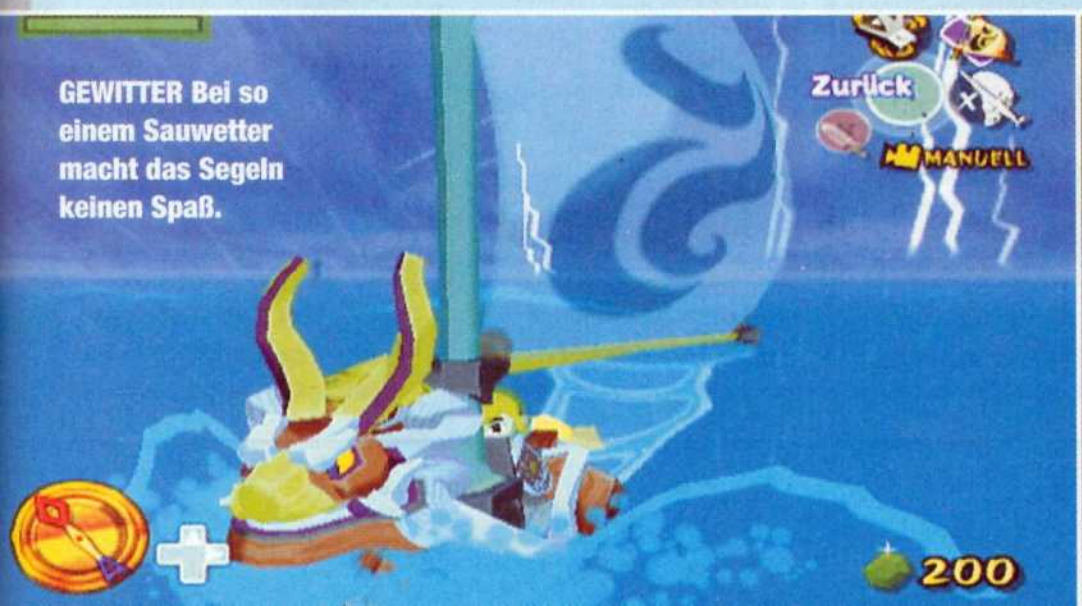
Eines schönen Tages nun übernehmt ihr die Kontrolle über einen Jungen. Er ist gerade 12 Jahre alt geworden, was in diesem Land früher als die Schwelle zum Erwachsenwerden betrachtet wurde. Doch der 12. Geburtstag dieses Jungen sollte kein Tag zum Feiern werden. Seine Schwester fällt in die Hände von skrupellosen Piraten. Auf der Suche nach ihr wird der Junge immer tiefer in die schicksalsträchtige Geschichte des Landes verstrickt. Ist er der Held, der das Land retten soll? Natürlich ist er es. Einige von euch werden sich aber jetzt sicher fragen, wo Link, der Held der bisherigen *Zelda*-Spiele, bei der ganzen Angelegenheit bleibt. Die Antwort ist einfach: Nintendo selbst

INFO DIE BONUSDISK

Klassiker im neuen Gewand

Der ersten Auflage von *The Legend of Zelda: The Wind Waker* liegt eine Bonus-Disk mit *Ocarina of Time* und dem nie veröffentlichten *Ura Zelda* bei. Aber Vorsicht: Ihr benötigt einen 60-Hertz-tauglichen Fernseher!

Wer eines der besten Spiele aller Zeiten neu genießen möchte, der muss sich die limitierte erste Auflage von *The Legend of Zelda: The Wind Waker* zulegen. Denn dieser liegt eine Bonusdisk mit *Ocarina of Time* für den GameCube bei. Der N64-Klassiker wurde 1998 veröffentlicht und gilt unter Videospielkritikern als Meilenstein der Videospielgeschichte. Die Grafik gleicht der N64-Version dabei bis ins Detail, lediglich die Auflösung ist etwas höher. Wer *Ocarina of Time* schon dutzendfach gespielt hat, wird sich über *Ocarina of Time – Master Quest* freuen, welche ebenfalls auf der Bonusdisk enthalten ist. Hierbei handelt es sich um eine leicht abgeänderte Version von *Ocarina of Time*, welche ursprünglich für das gescheiterte N64-Zusatzlaufwerk 64DD erscheinen sollte. Die *Master Quest*, besser bekannt unter *Ura Zelda*, bietet einige neue Feinde sowie abgeänderte Dungeons gegenüber *Ocarina of Time*. Einen Haken hat die Sache aber doch noch: *Ocarina of Time* und *Master Quest* laufen nur in 60 Hertz!



GEWITTER Bei so einem Sauwetter macht das Segeln keinen Spaß.

KNIFFLIG Im Wassertempel müsst ihr die Gezeiten geschickt ausnutzen.

SCHALTERRÄTSEL Ihr müsst die Statue auf bestimmte Schalter stellen.

KLETTERPARTIE Häufig müsst ihr euch an Wände schmiegen oder an Vorsprüngen entlanghangeln.

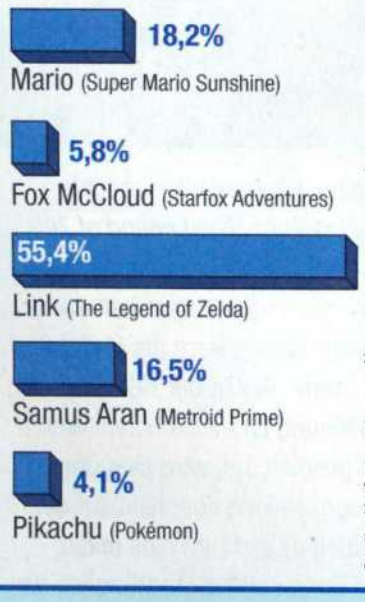
STEIGERUNG Anfangs seid ihr noch relativ spärlich ausgestattet.

AUFGEPEPPT Neuerdings könnt ihr mit dem Bumerang mehrere Ziele gleichzeitig anvisieren.

UMFRAGE MARIO & CO

Beliebt

Welcher Nintendo-Held ist bei euch am beliebtesten?



Quelle: Umfrage unter reg. Usern von www.n-zone.de

sieht es so, dass in jedem *Zelda*-Spiel ein anderer Link vorkommt. Ein neuer Held, ein neuer Link, der gegen das Böse kämpft. Ob er allerdings Erfolg haben wird, liegt allein in euren Händen. Ihr steuert den Jungen (Link) durch prachtvolle 3D-Umgebungen, durch eine Vielzahl von Dungeons und kämpft gegen die Monster des Bösen. Anders als bei *Ocarina of Time* sind die Dungeons nicht durch einen riesigen Landstrich verbunden, sondern durch ein riesiges Meer. Mittels eines Schiffes müsst ihr von Insel zu Insel reisen und die Bewohner befreien. Die aus früheren *Zelda*-Abenteuern bekannten Items wie Bumerang, Bomben, Enterhaken und Flaschen dürfen natürlich nicht fehlen. Dazu kommen zahlreiche neue Gegenstände und Pflanzen, welche ihr bestimmten Personen geben müsst oder in auf der Welt verteilten Shops gegen Zaubertränke eintauschen könnt. Dadurch, dass man im Spielverlauf nach und nach neue Gegenstände sammelt, ist man trotz der Vielzahl an Items nie überfordert.

KÖPFCHEN IST GEFRAGT

Was bereits zu Beginn des Spiels auffällt, ist der erhöhte Schwierigkeitsgrad gegenüber *Ocarina of Time*. Es gibt deutlich mehr Geschicklichkeits-Abschnitte und ihr müsst wesentlich häufiger springen. Auch die Rätsel wurden generalüberholt. So müsst ihr zwar immer noch hauptsächlich Kisten von A nach B schieben, Schalter aktivieren und Fackeln anzünden, allerdings braucht ihr dazu deutlich mehr Grips als bei früheren *Zelda*-Spielen. Häufig müsst ihr euch die Umgebung genau anschauen, um ein Rätsel zu lösen. So müsst ihr im Wassertempel mit den Wasserständen spielen und im Feuertempel Lava mit Wasser zum Erstarren bringen. Ihr müsst Seile von Brücken und Plattformen durchtrennen, um auf niedrigere oder höhere Ebenen zu kommen, und ihr müsst mit dem Deku-Blatt eure Paragliding-Fähigkeiten unter Beweis stellen. Die Rätsel sind manchmal leicht, gelegentlich knifflig, aber nie zu schwer oder gar unfair. Ihr erhaltet Hilfe durch einen magischen Stein, der aber längst nicht so aufdringlich ist wie die Fee Navi bei *Ocarina of Time*. Auch Links Augen, die jedes interessante Objekt verfolgen, geben euch

INFO ZELDA-SPIELE IM ÜBERBLICK

Entwicklung eines Kults

Nintendo hat mit dem Zelda-Franchise Videospielgeschichte geschrieben. Dies war nur möglich, indem man die Serie regelmäßig mit Ideen revolutionierte.

JAHR➤

1987
Titel: The Legend of Zelda
System: NES

Einfache 2D-Grafik, simple Spielbarkeit – 1987 ein Hit!

1988
Titel: The Adventure of Link
System: NES

Zelda 2 wurde aus einer 2D-Seitansicht gespielt.

1992
Titel: A Link to the Past
System: Super Nintendo

Auf dem SNES das vielleicht beste Spiel!

1993
Titel: Link's Awaking
System: Game Boy

Zelda war auch auf dem Game Boy ein Hit!

wertvolle Hinweise. Die Steuerung orientiert sich an *Ocarina of Time* und ist schnell erlernt. Während ihr mit dem linken Analogstick lenkt, dient A als Multifunktionstaste, beispielsweise zum Öffnen von Türen oder Werfen von Gegenständen. Mit L könnt ihr Feinde anvisieren und euch um sie herum bewegen, ohne sie aus den Augen zu verlieren. Mit der R-Taste benutzt ihr euren Schild zum Blocken und mit B lasst ihr das Schwert kreisen. Gegenstände, die ihr ständig braucht, legt ihr am besten auf X, Y, oder Z. Komplett neu ist das Kamerasystem. So gibt es zwar immer noch eine automatische Kamera, die Link aus der dritten Person verfolgt, alternativ könnt ihr aber nun auch auf eine frei dreh- und zoombare Kamera à la *Super Mario Sunshine* zurückgreifen. Diese kontrolliert ihr mit dem rechten Analogstick. Mit der Steuerung und den Kampfgrundlagen werdet ihr zu Beginn des Spiels in eurem Start-Dorf bekannt gemacht. Anstelle der Ocarina hat Nintendo in *The Wind Waker* übrigens einen magischen Taktstock spendiert. Genau wie bei *Ocarina of Time* erlernt ihr im Spielverlauf Musikstücke, die ihr in bestimmten Situationen anwenden müsst.

INFO GBA-CONNECTION

GBA-Unterstützung

TINGLE gibt auf dem GBA Tipps.

Nintendo hat *The Wind Waker* eine vorbildliche Linkmöglichkeit mit dem GBA spendiert. Das Handheld kommt dabei ohne separates Modul aus.

Mithilfe von Tingle, einem Charakter im Spiel, könnt ihr *The Wind Waker* mit dem GBA verlinken. Ihr braucht dazu lediglich ein Linkkabel und einen GBA. Ein GBA-Spiel ist nicht erforderlich. Der schwierigste Part ist es allerdings, Tingle überhaupt zu finden. Habt ihr ihn erst einmal gefunden, erhaltet ihr auf dem GBA Tipps, was als Nächstes zu tun ist, eine weitere Übersichtskarte und einen Kompass. Gerade wenn man einen zweiten Spieler zur Hand hat, steigt der Spielspaß noch mal enorm. Der zweite Spieler kann dann nämlich noch Bomben legen, Geheimnisse aufspüren und Feinde besiegen. Dies ist zwar kein vollständiger Mehrspieler-Modus, ein nettes und vor allem nützliches Gimmick ist es aber allemal!

BEISPIEL Der GBA ist nicht mit dem GC verbunden (1). Der Link steht, der zweite Spieler steuert ein Fadenkreuz über den Bildschirm (2). Spieler 2 wirft eine Bombe (3). Spieler 1 sieht die Explosion (4).

CEL-WAHNSINN

Über die Grafik von *The Legend of Zelda: The Wind Waker* wur- de im Vorfeld viel Unmut laut. Viele Fans wünschten sich ein *Zelda*-Abenteuer mit realistischem Look, wie sie eine Grafikdemo für den GameCube auf der Spaceworld 2000 bot. Der Comic-Look von *The Wind Waker* ist mit Sicherheit nicht jedermanns Sache. Wir finden jedoch, der Look passt sehr gut zu *Zelda*. Und man muss ganz einfach anerkennen, dass Nintendo einen ausgezeichneten Job gemacht hat, eine märchenhafte und vor allem stylische Welt zu schaffen. Freund und Feind sind äußerst abwechslungsreich gestaltet und zeugen von viel Liebe zum Detail. Die Texturen sind sehr gut und die Figuren, insbesondere der Hauptcharakter Link, besitzen eine ausgereifte Gesichtsmimik. Die Welt ist riesengroß und die Weitsicht phänomenal. Wellen kräuseln sich am Strand, Möwen ziehen ihre Kreise am Himmel und Plattformen wanken physikalisch korrekt, sobald ihr sie betretet. Palmen bewegen sich im Wind und Gras teilt sich, wenn ihr hindurchschreitet. Die Welt wirkt

1998

Titel: Ocarina of Time
System: Nintendo 64

Eine Revolution der Videospielgeschichte!

2000

Titel: Majora's Mask
System: Nintendo 64

Genial: fast so gut wie Ocarina of Time.

2001

Titel: Oracle of Ages/Seasons
System: Game Boy Color

Auf dem GBC sorgten zwei Zelda-Titel für Furore!

2002

Titel: A Link to the Past/The four Swords
System: Game Boy Advance

Auf dem GBA gibt es das erste Mehrspieler-Zelda.

2003

Titel: The Wind Waker
System: GameCube

Neue Cel-Shading-Grafik, gewohnt gute Spielbarkeit.

HILFREICH An dieser Bilderserie kann man gut erkennen, wie Link etwas sieht (1) und es aufmerksam verfolgt (2+3).

ACTION Geschicktes Blocken ist gefragt. Stupides Knöpfchen-Gedrücke hilft nicht.

WIE INDIANA JONES Mit dem Enterhaken schwingt ihr euch über Abgründe.

VERSTECKT Aha, unter der Vase ist ein Schalter versteckt.

MEIN FAZIT SUPER

Fabian Sluga
reist über die See.

Gleich vorneweg: *The Legend of Zelda: The Wind Waker* ist eine wahres Fest für die Sinne. Wer sich mit dem Grafikstil anfreunden kann, wird in eine märchenhafte und magische Welt entführt, die einen gefangen nimmt, bis man das Spiel durchgespielt hat. Der Schwierigkeitsgrad ist perfekt ausbalanciert, der Umfang ist riesig und es gibt jede Menge zu entdecken. *Zelda – The Wind Waker* hat mir sogar noch mehr Spaß gemacht als *Ocarina of Time*. Alte *Zelda*-Fans werden zudem unzählige Anspielungen auf frühere Abenteuer finden.

IM VERGLEICH
Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

THE LEGEND OF ZELDA — 95%
Nintendo
Dauernörgler kritisieren den (gelungenen) Cel-Shading-Look, alle anderen erfreuen sich an einem erstklassigen Spiel.

Starfox Adventures — 91%
Nintendo
Rares Abschiedsgeschenk an die Nintendo-Fans. Spielerisch eine dreiste, aber ausgezeichnete *Zelda*-Kopie. Auch grafisch top!

Eternal Darkness — 90%
Nintendo
Nintendo hat das Action-Adventure-Genre fest in der eigenen Hand. *Eternal Darkness* richtet sich aber an erwachsenere Spieler.

INFO PAL-CHECK

Gute Arbeit!

Wie nicht anders zu erwarten war, hat Nintendo *Zelda* eine vorbildliche PAL-Anpassung spendiert.

The Wind Waker wurde komplett ins Deutsche übersetzt und bietet einen 60-Hertz-Modus. Allerdings gibt es auch im 50-Hertz-Modus keine lästigen Balken. Ein Geschwindigkeitsverlust ist auch nicht zu verzeichnen. Wichtig ist noch, dass die N64-Umsetzungen *Ocarina of Time* und *Master Quest* zwar ebenfalls vorbildlich ins Deutsche übersetzt sind, aber nur in 60 Hertz laufen.

Der Jüngling schwang sein heiliges Schwert und bannte damit das Böse. Das Licht der Hoffnung erleuchtete das Königreich wieder.

unglaublich lebendig! Das Schöne ist, dass die Grafik-Engine durchgehend mit 30 Bildern (25 im 50-Hertz-Modus) in der Sekunde läuft und somit nie ins Ruckeln gerät. Auch die Musik ist den Entwicklern sehr gut gelungen. Den Spieler erwartet eine gute Mischung aus den besten Musikstücken der bisherigen *Zelda*-Abenteuer und einigen neuen Melodien. Wer über das passende Equipment verfügt, kann die gut gelungenen Soundeffekte zudem in feinstem Dolby Pro Logic II genießen. Weniger überzeugend sind dagegen einige aus früheren Spielen beibehaltene Jingles, beispielsweise wenn Link eine Kiste öffnet. Das ist einfach nicht mehr zeitgemäß. Nicht up to date ist auch das Fehlen einer Sprachausgabe. Außerdem verliert das Abenteuer gegen Ende an Fahrt und wirkt künstlich in die Länge gezogen. Allerdings sind diese Mängel zu vernachlässigen. Denn *The Wind Waker* ist vor allem in einem Punkt richtig gut: es macht verdammt viel Spaß.

FABIAN SLUGA

TEST
THE LEGEND OF ZELDA

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Speichern:	12 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 60 Hz
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.nintendo.de**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **2. Mai**	Preis **Ca. € 60,-**

- **Großer Umfang**
- **Viel zu entdecken**
- **Typisches *Zelda*-Feeling**
- **Keine Ladezeiten**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
88%	92%	– %	**95%**

„Nintendo **erfüllt die Erwartungen** mit Wind Waker erneut. Ein würdiger Vertreter der Zelda-Serie!“

Verlosung

In Zusammenarbeit mit Nintendo verlosen wir folgende Preise:

1. Preis:

1x *The Legend of Zelda: The Wind Waker Limited Edition Pak* (beinhaltet Platinum-GameCube, Platinum-Controller, *The Legend of Zelda – The Wind Waker*, Bonusdisk *Ocarina of Time* und *Ocarina of Time – Master Quest*)

2. - 3. Preis:

2x Software: *The Legend of Zelda: The Wind Waker – Limited Edition* (inclusive Bonusdisk *Ocarina of Time* und *Ocarina of Time - Master Quest*)

4. - 6. Preis:

3x *The Legend of Zelda: A Link to the Past* (GBA)

So könnt ihr gewinnen:

Schreibt uns eine SMS mit folgendem Inhalt „nzgewinnen Zelda“ an die 82 4 44. (€ 0,49/SMS*; aus dem E-Plus-Netz € 0,40/SMS) * Tarif nur gültig bei D1 T-Mobile; D2 Vodafone (davon 12 Cent Vodafone-Leistung); 02; Mobilcom; Debitel

Oder schickt uns eine ausreichend frankierte Postkarte an folgende Anschrift: Computec Media AG, Redaktion N-ZONE, Kennwort: Zelda, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Teilnahmeschluss ist der 21. Mai 2003.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Nintendo und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

UNIVERSAL INTERACTIVE

SEINE GEFÜRCHTETEN KAMPFKÜNSTE LIEGEN NUN IN DEINEN HÄNDEN!

- ABWECHSLUNGSREICHES GAMEPLAY DAS KAMPF-, STEALTH UND PLATTFORM-ELEMENTE VERBINDET.
- AUTHENTISCHE KAMPFTECHNIKEN VON BRUCE LEE.
- VIELZAHL AN TRADITIONELLEN WAFFEN, WIE Z.B. LANGSTOCK ODER NUNCHAKU.
- INTERAKTIVE UMGEBUNG MIT ZERSTÖRBAREN GEGENSTÄNDEN.

BRUCE LEE
RETURN OF THE LEGEND

GAME BOY ADVANCE™
Vicarious Visions inc.
Weitere Informationen auf:
www.universalinteractive.de
USK Geeignet ab 6 Jahren

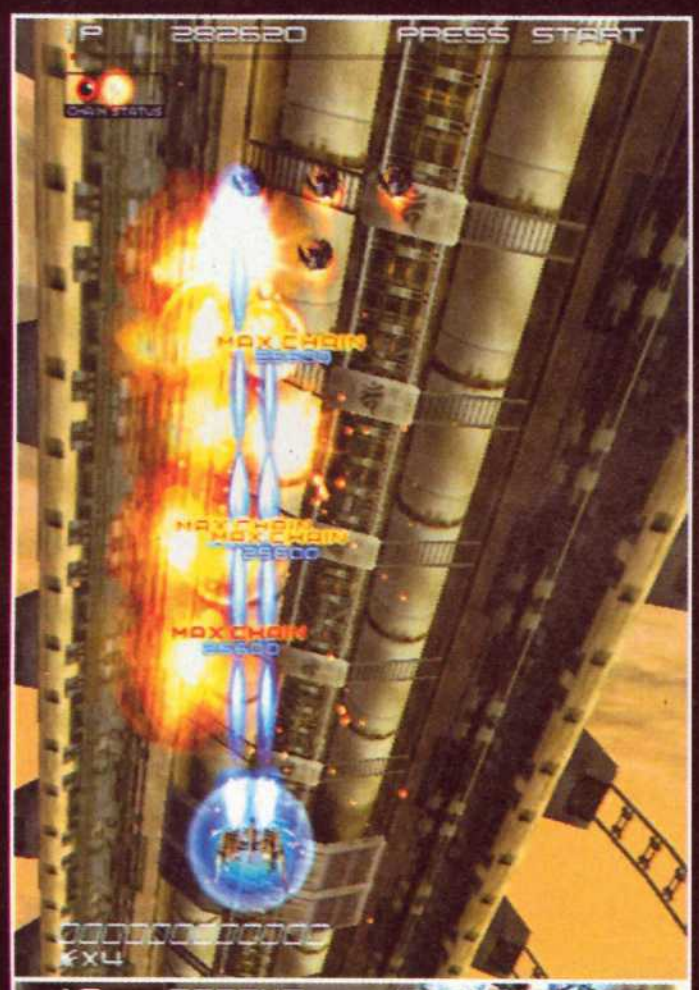
"Bruce Lee: Return of the Legend" interactive game © 2003 Universal Interactive, Inc. Bruce Lee and the Bruce Lee likeness are trademarks and copyrights of Concord Moon, LLP. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All rights reserved. TM, ® and Game Boy Advance are trademarks of Nintendo © 2003 Nintendo.

Ikaruga

N-ZONE HIT

N-ZONE HIT MULTIPLAYER

Was ist das denn? Das tot geglaubte Shoot-'em-Up-Genre lebt ja doch noch.



BONUS Das ausgefeilte Combosystem sorgt für richtig viel Punkte auf dem Konto.

KNIFFLIG Auf dem Farbenspiel wurde das gesamte Leveldesign aufgebaut.

Treasure erregte bereits mit Ausnahmeprodukten wie *Gunstar Heroes* auf dem Mega Drive oder *Sin and Punishment: Successor to the Earth* auf dem N64 großes Aufsehen. Das bisherige Glanzstück ist jedoch *Radiant Silvergun* für den Sega Saturn. Nun versucht Treasure, an den Erfolg und die Genialität dieses Krachers mit seinem neuesten Projekt anzuknüpfen. Bei *Ikaruga* handelt es sich um einen , vom Dreamcast konvertierten, 2D/3D-Shooter, der dem Spieler blitzschnelle Reflexe abverlangt. Das zweidimensionale Gameplay basiert dabei auf einem einfachen Prinzip. Euer Raumschiff besitzt zwei Polaritäten: eine weiße und eine schwarze. Mit der ersten könnt ihr weiße, gegnerische Projektile absorbieren und mit der schwarzen Polarität genauso. Diese gewonnene Energie wird in einer Leiste gesammelt und kann in einem alles vernichtenden Homing-Laser wieder freigegeben werden.

BLACK & WHITE

Entsprechend der Farbe, feuert man entweder weiße oder schwarze Schusssalven auf den Gegner ab. Trifft man einen schwarzen Gegner mit weißen Schüssen, so verursacht man doppelten Schaden. Umgekehrt verhält es sich ebenso. Dieses System der konkurrierenden Farben zieht

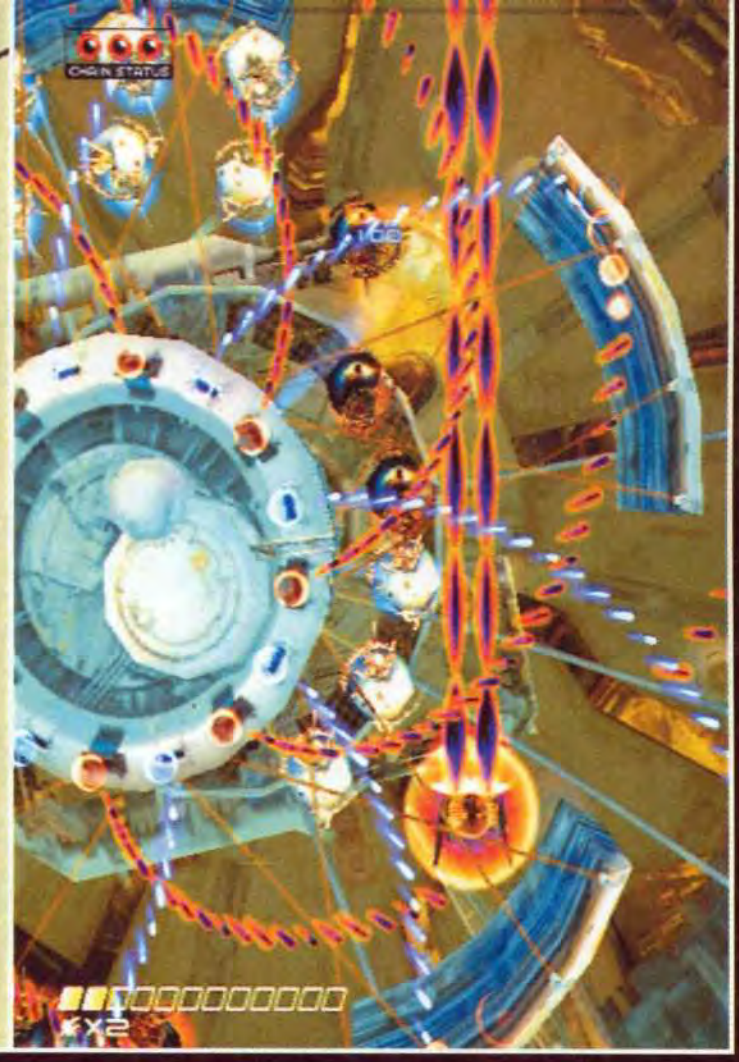
INTERVIEW **MIT MASATO MAEKAWA, PRÄSIDENT VON TREASURE**

Das sagt Treasure!

Wir bekamen die Möglichkeit, dem Chef von Treasure Software exklusiv einige Fragen zu stellen. Lest im Folgenden, was wir in Erfahrung bringen konnten.

N-ZONE: Steht *Ikaruga*, aufgrund des Arbeitstitels „Project RS-2", in direktem Zusammenhang zu *Radiant Silvergun*?
Maekawa: Es besteht keine wirkliche Verbindung zwischen *Ikaruga* und *Radiant Silvergun*. Das Konzept beider Spiele ist recht unterschiedlich, da sich *Ikaruga* mehr auf spielerische Aspekte und das puzzleähnliche System bezieht.

N-ZONE: Können wir mit weiteren Konvertierungen von anderen Titeln rechnen?
Maekawa: Nein, wir planen zurzeit keine anderen Umsetzungen.



MISTSTÜCK Diesen Zwischengegner lernt man sehr schnell zu hassen. (links)
HILFE Ab dem vierten Level zieht der Härtegrad noch mal gehörig an. (rechts)

sich wie ein roter Faden durch alle fünf Levels, was doch etwas zu wenig ist. Neben dem normalen Spiel gibt es auch noch den Practice-Modus, der sich von selbst erklärt. Im Conquest-Modus kann man jede Phase der Levels spielen, sofern man den Level ohne Gebrauch eines Continues erreicht hat. Das Besondere aber ist der Challenge-Modus. Hier nimmt man in der Arcade-Variante das Spiel mit nur zwei Leben und ohne Continue in Angriff. Am Ende bekommt man ein dem erreichten Punktestand entsprechendes Passwort und kann sich auf der *Ikaruga*-Homepage im Internet verewigen. Natürlich gibt es auch einiges zum Freispielen. Neben sehr hübschen Bildern und einem Soundtest gibt es auch noch andere Spielmodi, wie den Naomi- oder den Prototype-Modus. Diese sind im Vergleich zu den Standard-Modi noch schwerer.

SCHWER, ABER GENIAL

Was uns auch gleich zum nächsten Thema führt: dem Schwierigkeitsgrad. Das Spiel ist hart. Verdammt hart sogar. Für die einen ein Kritikpunkt, für Ballerfreaks eine Herausforderung, die so lange in Angriff genommen wird, bis sie bezwungen ist. Zu zweit gestaltet sich das actionreiche Unterfangen nur bedingt einfacher, da die Gegner mehr Treffer einstecken können. Dafür hat man mehr Spielraum für taktische Absprachen. Der erste Spieler kann bei einem Endgegner zum Beispiel seine Geschosse absorbieren, während ihm der andere Saures gibt. Auch wenn der Schwierigkeitsgrad enorm hoch angesiedelt ist, bleibt das Spiel durchweg fair. Gerade in der Anfangsphase kommt es des Öfteren zum Lebensverlust. Grund dafür ist aber nicht immer das anspruchsvolle Leveldesign, das in einer perfekten Art und Weise auf das Farbensystem abgestimmt ist. Vielmehr vermag die überragende audiovisuelle Kulisse den Spieler immer wieder durch wuchtige Explosionen und Lichteffekte abzulenken. Besonders hervorstechend sind die genialen Lichteffekte, die ein ums andere Mal für offene Münder sorgen. Unverständlich auf der anderen Seite ist das leichte Ruckeln von Gegnern, die schnell ins Bild scrollen und das, obwohl die GC-Fassung technisch identisch zur DC-Version ist. Die orchestralen Musikstücke unterstreichen dabei hervorragend die pausenlose Action auf dem Bildschirm. Ein wahres Erlebnis.

UDO CRNJAK

MEIN FAZIT SEHR GUT

Udo Crnjak
vergöttert Treasure!

Ikaruga haut einen beim ersten Spielen regelrecht vom Hocker. Einen derart bildgewaltigen Shooter hat man selbst zu alten Ballerspielzeiten selten zu Gesicht bekommen. Fans dieses Genres ist der Titel wärmstens zu empfehlen. Alle anderen sollten eine Proberunde zocken, da das Spielprinzip nicht leicht zugänglich ist. Wer sich jedoch darauf einlässt, wird mit einer innovativen Shooter-Perle allererster Güte belohnt.

IM VERGLEICH
Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Star Wars: Rogue Squadron II — 90%
Electronic Arts
Steigt in das Cockpit und nehmt den Kampf gegen das Imperium auf. Atemberaubende Raumschlachten ziehen euch in den Bann.

IKARUGA — 87%
Infogrames
Ein Shooter mit Seltenheits-Prädikat. Verdammt hart, verdammt gut aussehend und spielerisch absolut erhaben. So muss es sein.

Star Wars: The Clone Wars — 79%
Electronic Arts
Bei diesem Actiontitel geht es heiß her. Steigt in einen Gleiter und ballert das teuflische Imperium auf die hinteren Ränge.

TEST
IKARUGA

Genre:	Action
Hersteller:	Infogrames
Entwickler:	Treasure
Speichern:	4 Blöcke
Sprache:	Englisch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Stereo

Internet: **www.infogrames.de**

Spieler: **1-2**	USK-Freigabe: **Ab 6 Jahren**
Termin: **8. Mai**	Preis: **Ca. € 50,-**

- ⊕ Super Optik
- ⊕ Toller Sound
- ⊕ Geniales Gameplay
- ⊖ Zu hoher Schwierigkeitsgrad

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
83%	84%	**87%**	86%

„Ein exzellentes, aber auch **knackig schweres Ballerspiel!** Nicht nur für Nostalgiker geeignet."

N-ZONE: Arbeiten Sie schon an neuen Titeln, vielleicht sogar an einem GameCube-exklusiven Spiel?
Maekawa: Natürlich arbeiten wir schon an neuen Projekten. Bedauerlicherweise kann zu diesem Zeitpunkt noch keine Aussage über diese Titel gemacht werden. Über einen GameCube-exklusiven Titel haben wir noch nicht entschieden, aber wir werden diese Möglichkeit untersuchen.

N-ZONE: Was halten Sie generell vom Nintendo GameCube?
Maekawa: Der Nintendo GameCube ist eine tolle Hardware, die exzellente Spielumgebungen und extrem hohe Ladegeschwindigkeit zu bieten hat.

N-ZONE: Das Genre der klassischen Shoot 'em Ups fristet seit der Einführung der neuesten Konsolengeneration ein Nischendasein. Wie beurteilen Sie diese Situation?
Maekawa: Wir bedauern es aufrichtig, dass klassische Ballerspiele nicht mehr so populär sind wie in den 80er- oder den frühen 90er-Jahren. Wie Sie wissen, gibt es aber noch zahlreiche Fans dieser Art von Spielen. Darüber hinaus lieben wir hier bei Treasure diese 2D-Shooter und Actionspiele. Wir verfügen über das Know-how in diesem Bereich und wissen, dass alle Fans neue Titel mit diesem klassischen Spielsystem erwarten. Aus diesem Grund entwickeln wir weiterhin diese Art von Spielen.

N-ZONE: Könnten Sie sich vorstellen, einen waschechten 3D-Shooter zu entwickeln, der vielleicht auch die Onlinefähigkeiten des GameCube unterstützt?
Maekawa: Es befinden sich im Moment verschiedene Projekte in der Mache. Da diese aber im Moment noch in einem sehr frühen Stadium sind, kann ich noch nichts darüber sagen. Man kann in der Zukunft aber neue, spannende und fesselnde Spiele von uns erwarten.

GamesProfis

Die Spezialisten für PC-Spiele und Konsole

auch in Ihrer Nähe!

oder im Versand *

www.GamesProfis.de

Kids Spielwaren (1)
Reichenberger Strasse 45
02763 Zittau
03583-510738

Play Away (2)
Heinrich-Mann-Strasse 9
02977 Hoyerswerda
03571-405659

Mc Media und Fantasy (3)
Schillerstraße 3
07407 Rudolstadt
03672-313595

Netgames (4)
Nicolaiberg 2
07545 Gera
0365-2900840

Fantasy und Future (5)
Frankfurter Allee 3
10247 Berlin
030-42089622

Power Play (6)
Senftenberger Ring 44b
13435 Berlin
030-40712664

Media World Service Agentur (7)
Postplatz 4-4C
16761 Hennigsdorf
03302-272706

Games Store (8)
Doberaner Strasse 110
18057 Rostock
0381-2003330

Spiel- u. Schreibwaren Eichelkraut (9)
Am Tuchmarkt
07937 Zeulenroda
036628-83214

Mega Video & Game Store (10)
Gröpelinger Heerstrasse 171
28237 Bremen
0421-6166593

Game World (11)
Ulzburger Strasse 171
22850 Norderstedt
04191-956240

Strobel am Markt (12)
Am Rein 5
72379 Hechingen
07471-2408

Else´s Gameshop (13)
Blumlage 25
29221 Celle
05141-907079

Mega Company (14)
Am Hornberg 2
29614 Soltau
05191-967581

Spieleparadies Dreier (15)
Poststrasse 15a
29614 Soltau
05191-71101

Xpert Games (16)
Lindenstrasse 13 a
31224 Peine
05171-581418

MC Game (17)
Detmolder Strasse 68
33604 Bielefeld
0521-64234

Funtronixx (18)
Die Freiheit 14
34117 Kassel
0561-7393801

Toystore (19)
Hauptstraße 55
37412 Herzberg
05521-1780

Otto Carl GmbH (20)
Lange Strasse 14
27749 Delmenhorst
04221-91240

Phoenix (21)
Altendorfer Strasse 6
37574 Einbeck
05561-3332

JaRo Spielzeug- u. Babyland (21)
Brenzstrasse 8
89518 Heidenheim
07321-929596

Gameland (23)
Kaiserswerther Strasse 14
40878 Ratingen
02102-470473

Gameshop D.Weichelt (24)
Ostwall 12
41515 Grevenbroich
02181-231323

Top-Games (25)
Stockumerstrasse 226
44225 Dortmund-Barop
0231-779700

Gamestore (26)
Rüttenscheider Str. 181
45131 Essen
0201-777225

High Score (27)
Goethe Strasse 44
45964 Gladbeck
02043-928831

SK Gamenatix (28)
Paulinstrasse 36
54292 Trier
0651-27211

Joystix (29)
Oxfordstraße 10
53111 Bonn
0228-650095

Gamefreax (30)
Kölner Strasse 155
53840 Troisdorf
02241-881240

Multimediasoft Gansekow (31)
Neuer Wall 2-4
47441 Moers
02841-21704

Guild of Freaks (32)
Binger Strasse 5
55218 Ingelheim am Rhein
06132-799920

Joypoint (33)
Am Wehrhahn 24
40211 Düsseldorf
0211-364445

RedZack Hauser (34)
Holzhauser Strasse 20
72172 Sulz am Nekar
07454-4071369

A.S. Superplay (35)
Boelerstrasse 122
58097 Hagen
02331-983524

Werne`s Gamestore (36)
Konrad-Adenauer-Str.17
59368 Werne
02389-951666

Soundcheck (37)
Kaiserstrasse 31
63065 Offenbach/Main
069-884299

Game und Fun (38)
Am Flughafen 1342
25980 Westerland/Sylt
04651-22503

Players inc. (39)
Luisenstrasse 47
65185 Wiesbaden
0611-304386

Gamestore Zweibrücken (40)
Hauptstr. 2 / Ecke Busbhf.
66482 Zweibrücken
06332-905400

CD + Game Shop (41)
Westspange 5
66538 Neunkirchen
06821-25517

Media Games (42)
Alt-Tegel 11
13507 Berlin
030-43776555

monte video (43)
Frankfurter Ring 83
80807 München
089-35652170

monte video (44)
Hindenburg Strasse 30
82467 Garmisch P.
08821-945893

Media Store (45)
Fuggerstrasse 4
86150 Augsburg
0821-313134

BEWO-Computer (46)
Paul-Gerhardt-Strasse 1
95176 Konradsreuth
09292-94154

CSE Schauties GmbH (47)
Marktstrasse 19
88212 Ravensburg
0751-26138

Your Level (48)
Kronenstrasse 21-23
78054 VS-Schwenningen
07720-36402

Magic Media (49)
Blumenstrasse 17
87527 Sonthofen
08321-65665

Players inc. (50)
Salzstrasse 14
55411 Bingen
06721-185780

Pangerl EDV-Zubehör (51)
Marktstrasse 18
94107 Untergriesbach
08593-912233

Funmedia (52)
Gostenhofer Schulgasse 28
90443 Nürnberg
0911-2877085

Technik Toys (53)
Rossplan 22 / Ecke Teichstr.
04600 Altenburg
03447-501611

Informatik- und Rechenzentrum Guben (54)
Forster Strasse 68
03172 Guben
03561-4269

www.game-house.net (55)
Bardowicker Strasse 16
21335 Lüneburg
04131-54180

ZAPP Games (56)
Kartäuserstrasse 13
55116 Mainz
06131-230492

House of Game (57)
Neumarkt 3
04758 Oschatz
03435-621198

www.game-house.net (58)
Lüneburgerstrasse 16
29525 Uelzen
0581-31001

Sascha´s Fun Store (59)
Meinardustr. 19 / City Center
26655 Westerstede
04488-860822

GameX (60)
Hohenzollernring 58
95444 Bayreuth
0921-62585

Data Becker Megastore (61)
Merowingerstrasse 30
40223 Düsseldorf
0211-9331-437

Computerwelt PentraPro Sahling (62)
Erbische Strasse 4
09599 Freiberg
03731-213351

Computer Oase (63)
Stuttgarter Strasse 137
73312 Geislingen
07331-66044

Softparadies (64)
Hans-Frick-Strasse 1a
53474 Bad Neuenahr
02641-206506

PC Wave (65)
Reichstätter Strasse 22/1
73430 Aalen
07361-559778

Checkpoint Bockenheim (66)
Grempstrasse 10
60487 Frankfurt
069-97074427

Games Garden (67)
Karl-Grillenbergerstr. 20
90402 Nürnberg
0911-2148935

Game-Shop 2000 (68)
Miesenbacher-Strasse 18
66877 Ramstein
06371-598535

Importfun (69)
www.importfun.de

An- und Verkauf Jacob (70)
Puschkinstrasse 81
19053 Schwerin
03855-507501

Computertreff (71)
Holbeinstrasse 2-4
24539 Neumünster
04321-22737

Video Games (72)
Feldschmiede 52
25524 Itzehoe
04821-64036

K + K Computer (73)
Sandreuthstrasse 48
90441 Nürnberg
0911-43902-222

Games Garden (74)
Nürnbergerstrasse 26
90762 Fürth
0911-776523

Schnäppchen Shop (75)
Mittelstrasse 34
32657 Lemgo
05261-1885

Complay (76)
Hohenzollernring 29
50672 Köln
0221-9252166

Heyden´s Game Store (77)
Kaiserstrasse 128
61169 Friedberg
06031-61436

Susi´s Little Shop (78)
Am Königshof 5
93047 Regensburg
0941-565125

Gameland (79)
Stummstrasse 6
66763 Dillingen
06831-705612

Mac Fun (80)
Nusslocher Strasse 12
69181 Leimen
06224-951885

Schreibwaren Horst (81)
Niederwerrnerstrasse 48
97421 Schweinfurt
09721-81930

Magic Games Videospiele (82)
Haikettstrasse 11
30165 Hannover
0511-3503537

Ammersee Computer (83)
Luitpoldstrasse 2
82211 Herrsching
0171-2064994

Allkauf Foto Mellendorf (84)
Wedemarkstrasse 51
30900 Wedemark
05130-1660

PC Spezialist (85)
Charlottenstrasse 55
88045 Friedrichshafen
07541-72290

Hinkelmann (86)
Holtenauerstrasse 119
24118 Kiel
0431-8999538

Toystore (87)
Uffeplatz 18
37441 Bad Sachsa
05523-303992

A.B. Games (88)
Schwartauer Allee 84-86
23554 Lübeck
0451-871750

monte video (89)
Kufsteiner Strasse 78
83026 Rosenheim
08031-3807401

Primal Games (90)
Kurt-Schumacher Platz 7
44787 Bochum
0234-9160630

World of Games (91)
Czernyring 18
69115 Heidelberg
06221-184134

Hirsch und Wolf (92)
Mittelstrasse 8
56564 Neuwied
02631-8399-0

Bender Elektro (93)
Mündelheimer Strasse 45
47259 Duisburg
0203-998703

Future Ware Systems (94)
Darmstädterstrasse 4
64625 Bensheim
06251-680988

Magic Toys (95)
Marktplatz 38
73614 Schorndorf
07181-63549

Data System (96)
Im Brühl 5
40625 Düsseldorf
0211-1592630

Spielwaren + Elektronik Freier (97)
Freiberger Strasse 16
09496 Marienberg
03735-22810

Computer Park Magdeburg (98)
Halberstädter Strasse 21
39112 Magdeburg
0391-6247422

Players inc. (99)
Steingasse 14
55116 Mainz
06131-6293845

GamesProfi (100)
Demnächst vielleicht in Ihrer Nähe

* GamesProfi Versand: SpieleGrotte
☎ 02131 / 40 29 858 www.Spielegrotte.de

GamesProfi des Monats

47 CSE Schauties

Marktstrasse 19, Ravensburg

CSE Schauties ist ein schöner, mittelgroßer Laden in der Stadt der Türme, Ravensburg. Das Fachgeschäft besteht seit über 20 Jahren und bietet neben einer Riesenauswahl an Spielen und Zubehör für die Systeme PC, PSone, PlayStation 2, Xbox, Game Cube, Dreamcast, GameBoy, GameBoy Advance auch Import-Spiele, DVD-Filme, PC-Hardware & Lösungsbücher. Natürlich stehen auch Geräte zum „Anzocken" bereit (Xbox, PlayStation 2 und Game Cube).

Öffnungszeiten:
Montag bis Freitag: 9:30-13 Uhr 14-18 Uhr
Samstag: 9:30-14 Uhr
Internet: www.schauties.de

Das erste Online-Spiel

€59,99
Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

PHANTASY STAR™ ONLINE
ファンタシースターオンライン
EPISODE I&II

Mit sämtlichen Abenteuern aus Phantasy Star Online und Phantasy Star Online Ver. 2.
Zusätzlich bietet das Spiel eine völlig neue, groß angelegte Episode - exklusiv für den GameCube.

„Der erste Onlinetitel für den GameCube hat gleich ins Schwarze getroffen. Es macht unheimlich Spaß, sich mit anderen Spielern in den Levels zu tummeln und zu interagieren.“ NZone 4/03

Die hier abgedruckten Preise sind unverbindliche Empfehlungen der jeweiligen Hersteller

Erfragen Sie die aktuellen Preise bei Ihrem GamesProfi

Die actiongeladene 3D-Rennsimulation der nächsten Generation

World Racing

€59,99
Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

Racinggame auf der Grundlage von originalen Fahrzeugdaten von Mercedes-Benz.

Die 7 riesigen, vollständig befahrbaren 3D-Umgebungen beherbergen 117 Strecken.

Verfügbar ab 15.05.03

Das japanische Anime-Fieber greift um sich.

遊☆戯☆王 Yu-Gi-Oh! Das Dunkle Duell™

€34,95
Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

Die perfekte Ergänzung zur TV-Serie: Schlagt Eure Gegner mit verschiedenen Monstern und magischen Attacken.

Mit insgesamt über 800 Spielkarten!

...und in Kürze:
Die „Sammelkarten Duell“-Serie

Yugi und Kaiba - Starter Deck je €12,99
Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

Legend of Blue Eyes White Dragon - Booster je €4,50
Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

Sie sind Händler mit dem Geschäftsbereich Video- / Computerspiele und wollen GamesProfi werden?
Senden Sie uns Ihren Gewerbenachweis und einen Briefkopf, wir melden uns bei Ihnen!

Tel: 0931 / 3598 - 700 Fax: 0931 / 3598 - 777

Ingram Micro Games - Bohnesmühlgasse 5 - 97070 Würzburg - www.GamesProfis.de - info@im-games.de

AUTSCH Dieses harte Tackling hat bestimmt so richtig wehgetan.

STADIONVIELFALT In über 30 Original-Arenen könnt ihr dem Puck hinterherjagen.

REFLEXE Die Torhüter können durch gute Leistungen und realistisches Verhalten überzeugen.

NHL 2K3

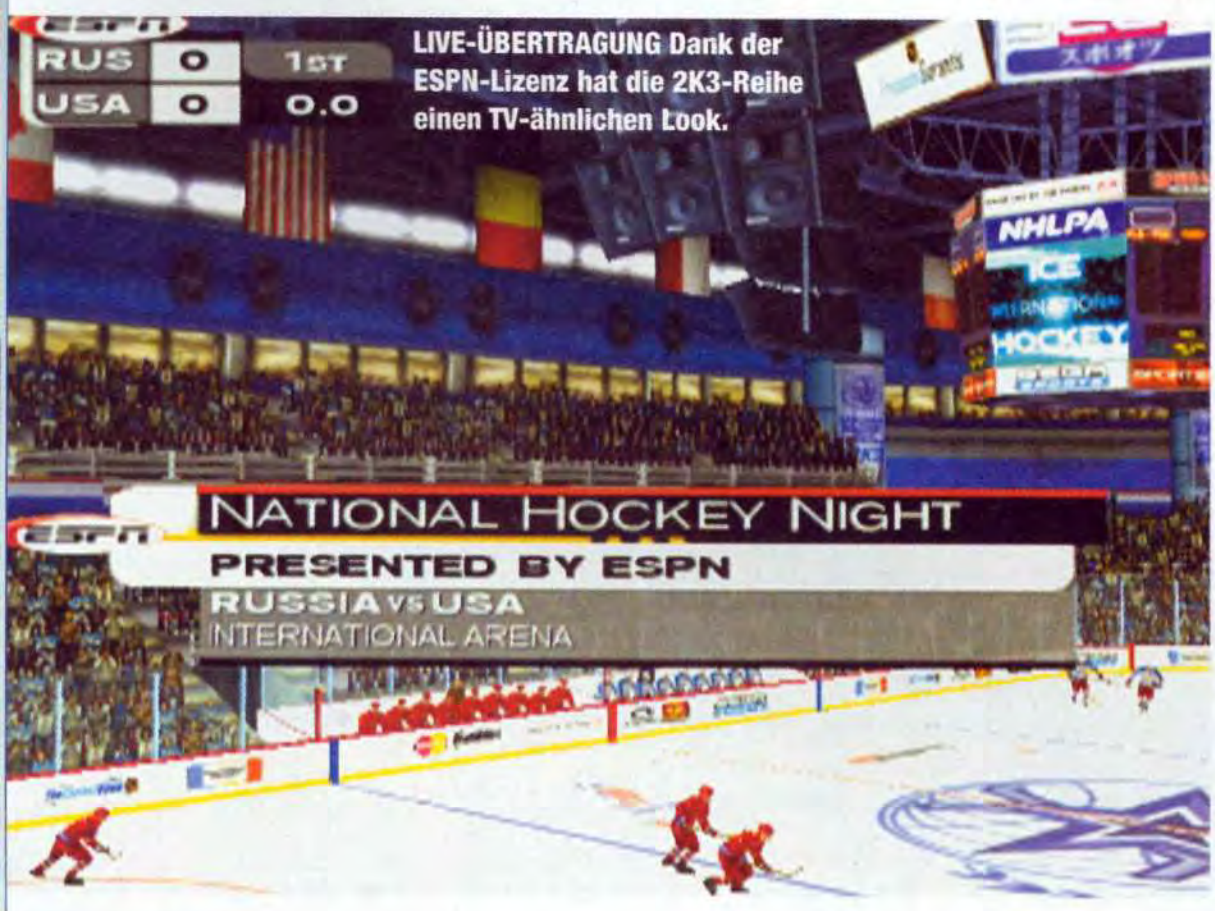
Dieser neue Referenz-Titel wird bei sehr vielen Eishockeymuffeln **das Eis brechen.**

Sega holt mit seiner 2K3-Reihe zum ultimativen Rundumschlag aus. Nachdem bereits in der letzten Ausgabe NBA 2K3 und NFL 2K3 den Referenzthron eroberten, nehmen wir jetzt den Herausforderer aus der Eishockey-Ecke unter die Lupe. Während andere Vertreter dieses harten Sportes mehr auf arcadelastiges Rumschliddern Wert legen, kommen bei Sega Simulationsfanatiker voll und ganz auf ihre Kosten. Der überragende Realismus des Spiels wird in jeder Phase und jedem Spielmodus deutlich. So können zum Beispiel Details wie Spielererschöpfung, Schussgenauigkeit oder Antrittsgeschwindigkeit eingestellt werden. Eishockeyneulinge werden dennoch zurechtkommen, denn das Spiel bietet Einstellungen wie zum Beispiel die Auswahl aus drei Steuerungsvarianten, die den Einstieg erleichtern. Was die Spielmodi angeht, lässt der Sega-Titel keine Wünsche offen. Es besteht die Möglichkeit, sich in einem Freundschaftsspiel den Puck um die Ohren zu feuern oder in einer Play-off-Runde auf die Jagd nach dem Stanley-Cup zu gehen.

KI VOM FEINSTEN

Aber auch der Saison- und der Turniermodus bieten Raum für ausgedehnte Eishockeypartien. Das High-light ist jedoch – wie bei den Basketball- und Football-Kollegen – der Franchisemodus. Hier kann man sich, nach der Wahl eines Teams, nicht nur aktiv auf dem Eis behaupten, sondern auch in die Rolle eines Managers schlüpfen, um die Geschicke des Vereins zu lenken. Um jeden Spiel-Modus abzuspeichern und für die Zukunft zu sichern, braucht man satte 516 Blöcke. Die Torwart-, aber auch die Spieler-KI zählt mit zu den besten, die man bisher in einem Eishockeyspiel bewundern konnte. Das Ganze wird grafisch eindrucksvoll präsentiert mit tollen Animationen der Spieler und der Torhüter. Besonders gelungen ist die Physik-Engine, die für ein äußerst realistisches Verhalten des Puks, aber auch der Spieler nach einem Sturz sorgt. Alles in allem ist NHL 2K3 ein überragendes Eishockeyvergnügen geworden, das man jedem Sportfan nur empfehlen kann.

UDO CRNJAK



LIVE-ÜBERTRAGUNG Dank der ESPN-Lizenz hat die 2K3-Reihe einen TV-ähnlichen Look.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Udo Crnjak zerreißt das Tornetz.

Dieser Titel hat alles, was ein Referenzprodukt braucht. Spieltiefe, die wochenlangen Eishockeyspaß garantiert, sich realistisch verhaltende Spieler und eine tolle Puck- und Spielerphysik. Auch wenn das Spiel Einstellungsmöglichkeiten bietet, die Neulingen den Einstieg erleichtern, so ist dennoch eine nicht zu unterschätzende Einarbeitungszeit nötig. Hier und da haben sich auch einige Clipping-Fehler eingeschlichen, die aber nur bei genauerem Hinsehen in den Wiederholungen auffallen. Eishockeyfans sollten ohne zu zögern zugreifen.

TEST
NHL 2K3

Genre:	American Sports
Hersteller:	Infogrames
Entwickler:	Sega
Speichern:	105 Blöcke
Sprache:	Englisch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Dolby Surround

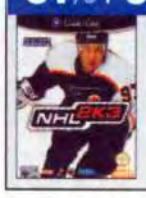
Internet: **www.infogrames.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Keine Beschränkung**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 55,-**

- ⊕ **Fast TV-gleiche Präsentation**
- ⊕ **Unglaublich große Spieltiefe**
- ⊕ **Realistische Physik-Engine**
- ⊖ **Lange Einarbeitungszeit**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
84%	85%	85%	**86%**



„Violence on Ice! NHL 2K3 erobert mit Leichtigkeit den **Eishockeythron** und wird die neue Referenz."

WWE Crush Hour

Ihr kriegt **im Ring** nicht genug? Dann schwingt euch ins Auto und zeigt den Wrestling-Größen, was ihr könnt.

SCHÜTZENFEST Manchmal müsst ihr einfach nur alles platt machen.

SCHON WIEDER Die Ziele in den Arenen sind allesamt ähnlich.

IN DER BLAUEN ECKE Vor dem Massaker wird jeder Charakter vorgestellt.

FEUERSTURM Hier kriegt man es gleich von zwei Gegnern so richtig besorgt.

POSER Jeder Wrestler hat sein eigenes PS-Monster mit unterschiedlichen Attributen.

Die Stars, wie zum Beispiel The Rock, klopfen sich normalerweise nur im Ring die Birne weich. Auf Dauer etwas eintönig, hat sich THQ gedacht, und verfrachtet nun die Muskelberge hinter die Steuer waffenstrotzender PS-Monster. Ganz in *Twisted Metal Black*-Manier nimmt man in begrenzten Arenen den Kampf gegen mehrere Gegner auf. Insgesamt stehen über 20 dieser Testosteronbullen zur Verfügung. Manche allerdings erst im Verlauf des Karriere-Modus. Das Vehikel eines jeden Wrestling-Stars unterscheidet sich zudem in den Attributen Geschwindigkeit, Panzerung, Kontrolle und Stärke. Auch die Fahrzeugarten an sich bieten Unterschiede im Handling. Ein Monstertruck verhält sich eben „dezent" anders als ein schnittiger Sportwagen. In den 13 Arenen wurden die Bedingungen der bekannten Kampfarten, wie Raw, Hell in the Cell oder Royal Rumble, übernommen. So kommt es, dass man einfach mal zehn Gegner zerstören oder den WWE-Gürtel für 30 Sekunden halten muss. Mehr Abwechslung bietet dieses spaßige Stück Software aber auch nicht.

SOLIDES MACHWERK

Grafisch gibt es eigentlich nichts zu meckern. Das Geschehen präsentiert sich in einem soliden Licht, verzichtet aber auf aufwendige Effekte. Die Arenen sind nur mäßig detailliert und auch die Zuschaueranimationen auf den Rängen hat man schon mal besser gesehen. Allen voran ist die Spielbarkeit recht solide ausgefallen. Unverständlich ist allerdings, warum im Mehrspieler-Modus nur zwei Kumpels aufeinander losgehen können. Bei dem mäßigen technischen Niveau des Titels wären sicherlich noch genügend Ressourcen für einen Vierspieler-Modus vorhanden gewesen.

UDO CRNJAK

MEIN FAZIT **OK**

Udo Crnjak hat den Gürtel.

Diese Art von Spielen ist genau das Richtige für den kleinen Spielehunger zwischendurch. Keine lange Einarbeitungszeit, einfaches Spielprinzip und leider auch ohne besonders großen Wiederspielwert. Bei diesem Spiel verhält es sich in etwa so wie mit mittelmäßigen Witzen: einmal gehört, kurze Zeit amüsiert und gleich wieder vergessen. Wirklich negativ ist eigentlich nur der fehlende Vierspieler-Modus. Hier wäre mit Sicherheit noch etwas mehr Spielspaß drin gewesen.

TEST
WWE CRUSH HOUR

Genre:	Action
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Pacific Coast P. & L.
Speichern:	2 Blöcke
Sprache:	Engl. Sprache, Dt. Texte
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.thq.de**

Spieler **1-2**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 50,-**

- ⊕ **Unkomplizierte Handhabung**
- ⊕ **Kurze Einarbeitungszeit**
- ⊖ **Geringer Wiederspielwert**
- ⊖ **Detailarme Grafik**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
63%	55%	60%	**61%**

„**Unkompliziert, anspruchslos** und ohne Langzeitmotivation. Ein Spaß für zwischendurch."

Minority Report: Everybody Runs

Für dieses Action-Adventure zeichnen die Entwickler von Spider-Man verantwortlich.

Aus der Third-Person-Perspektive steuert ihr den irrtümlich des Mordes beschuldigten Officer John Anderton. Hals über Kopf zur Flucht gezwungen, dürft ihr euch durch 40 kurzweilige Levels kämpfen. Dabei macht ihr von unzähligen Moves wie Knieschlägen, Sidekicks oder Sprungattacken, aber auch von Schusswaffen wie Schrotflinten oder MGs Gebrauch. Mithilfe eines aufschnallbaren Jet-Packs müssen einige Passagen auch fliegend gemeistert werden. Gefundene Secrets, Geld und Anzahl der getöteten Angreifer werden am Ende jedes Levels mit Moneten belohnt, die ihr auf dem Schwarzmarkt gegen Upgrades, wie z. B. schlagkräftigere Moves oder Waffen, verpulvern dürft. Dank der interaktiven Umgebung ist es zwar möglich, Glasscheiben, Vitrinen oder auch Tische zu zerdeppern, die dabei erzeugten Effekte können aber nicht überzeugen und auch die restliche Präsentation ist nur mittelmäßig. Die Charakteranimationen wirken hölzern und kränkeln an unsauberen Kollisionsabfragen. Auch an den Soundeffekten wurde trotz Surround-Unterstützung gespart.

KERSTIN SPRINGER

BLECHMONSTER Waffengewalt ist hier gefragt.

BARRY Wenn ihm etwas zustößt, scheitert die Mission.

MEIN FAZIT: OK

Kerstin Springer ist enttäuscht.

Zwar hat der Film auch nicht gerade einen Oscar verdient, aber er ist definitv um Längen besser, als diese billige Umsetzung. Anscheinend geben sich die Entwickler (traurigerweise) gerade bei Filmtiteln oft nicht allzu große Mühe, da sich die entsprechenden Spiele meist von ganz alleine verkaufen.

TEST: MINORITY REPORT

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Treyarch
Speichern:	4 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Dolby Pro Logic II
Internet:	www.activision.de
Spieler: 1	USK-Freigabe: Ab 16 Jahren
Termin: Erhältlich	Preis: Ca. € 65,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
59%	51%	– %	54%

Sonic Mega Collection

Sieben der beliebtesten Sonic-Games beinhaltet diese Compilation.

NUR 2D Die Grafik ist pixelig und ruckelt oft heftig. Dennoch: Spielspaß pur!

HIGH-SPEED Mit einem Affenzahn rauscht ihr rasant durch viele weitläufige Levels.

In den 2D-Jump-&Runs *Sonic the Hedgehog 1, 2* und *3* sowie in *Sonic & Knuckles* lauft, springt oder kugelt ihr in Rekordtempo durch die Gegend, saust durch Röhren, findet Geheimgänge und bekämpft am Ende jedes Levels den legendären Dr. Robotnik. In *Sonic Spinball* dürft ihr das blaue Stacheltier als Flipperkugel missbrauchen, wohingegen Dr. Robotnik's Mean-Bean-Machine eine Art Puzzle im *Tetris*-Stil bietet. Auch zwei weniger bekannte Jump & Runs, *Ristar* und *Flicky*, sind integriert. Bis auf *Sonic 3D Blast*, in dem ihr, um in den nächsten Level aufzusteigen, eine bestimmte Anzahl von Gegnern erledigen müsst, sind alle Spiele originalgetreu in 2D gehalten. Selbst eine Art Gallery, diverse *Sonic*-Filmchen sowie Comics können freigeschaltet werden. Insgesamt erwarten euch zwölf mehr oder weniger eigenständige Spiele, die alle pixelgenau emuliert wurden. Natürlich ist die Grafik absolut nicht mehr zeitgemäß, was aber den Spielspaß kaum tangiert. Einziger Wermutstropfen: Bei einigen der älteren Spiele fehlt immer noch die Speicherfunktion.

KERSTIN SPRINGER

MEIN FAZIT: SEHR GUT

Kerstin Springer im Nostalgie-Fieber.

Einfach genial! Mit dem kleinen quirligen Igel dem Geschwindigkeitsrausch zu erliegen, macht auch heute noch unwahrscheinlich viel Spaß. Nicht nur *Sonic*-Fans werden davon begeistert sein. Wer außerdem noch massenweise Hintergrundinfos erfahren möchte, liegt mit dieser Sammlung goldrichtig.

TEST: SONIC MEGA COLLECTION

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Infogrames
Entwickler:	Sega
Speichern:	2 Blöcke
Sprache:	Englisch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Internet:	www.infogrames.de
Spieler: 1-4	USK-Freigabe: Ohne Beschränkung
Termin: Erhältlich	Preis: Ca. € 55,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
50%	48%	82%	83%

Defender

In diesem Klassiker aus den 80er-Jahren dürft ihr eure Künste als **Raumschiffpilot** beweisen.

Als Kommander Kyoto dürft ihr in 20 Missionen ballern, was das Zeug hält. Mit Kanonen oder Raketen versucht ihr, die Menschheit vor der Invasion der Manta-Aliens zu retten. Nach jedem absolvierten Level wird eure Erfolgsquote berechnet und mit Credits belohnt, die ihr zur Aufrüstung der Schiffe verwenden dürft. Während der Schlachten sind durchschnittliche Effekte geboten, aber das abwechslungsreiche Gameplay tröstet etwas darüber hinweg.

KERSTIN SPRINGER

EIN STERNENTOR ... ist der Ausgang nach Missionsabschluß.

TEST

DEFENDER

Genre:	Action
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Midway
Speichern:	1 Block
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.konami-europe.com**

Spieler **1-2**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 60,-**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
69%	71%	70%	**70%**

„Defender ist **wieder da**! Die ruhmreichen Zeiten gehören aber leider der Vergangenheit an."

Die Monster AG: Monster-Ball

Die liebenswerten, witzigen Film-Monster treten zu einer Art **Völkerball-Turnier** an.

Mit 13 aus dem Film bekannten Schreckgespenstern könnt ihr in sieben zu klein geratenen Arenen eine Ballschlacht veranstalten. Grafisch konnte uns das Spiel weniger überzeugen. Die Framerate ist häufig instabil und auch der Spielspaß hält sich ziemlich in Grenzen. Wenigstens sind die Animationen der Monster ganz nett und die jazzige Musikuntermalung recht ordentlich. Am witzigsten sind noch die freispielbaren Original-Sequenzen aus dem Film.

KERSTIN SPRINGER

DIE FILMSEQUENZEN ... sind bei diesem Spiel noch am besten.

TEST

DIE MONSTER AG

Genre:	Action
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Radical Entertainment
Speichern:	4 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.thq.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 50,-**

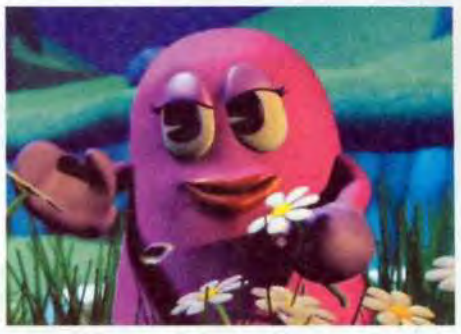
MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
59%	69%	**45%**	40%

„Äußerst langweiliges Ballspiel, das durch **lustige Filmsequenzen** etwas aufgelockert wird"

Pac-Man World 2

Nostalgiker dürfen sich auf einen knuddeligen Helden im **neuen 3D-Style** freuen.



In sechs Welten dürft ihr Früchte, Punkte sowie Münzen sammeln. Beim Spielhallenbesuch in Pac-Village können Klassiker wie *Pac-Man* (1980), *Ms. Pac-Man* (1981), *Pac-Mania* (1988) oder *Pack-Attack* (1993) wieder zum Leben erweckt werden. Die neuen Welten hingegen sind bunt, aber nicht allzu aufwendig gestaltet. Ab sofort darf der Held sogar schwimmen, rollerbladen oder Schlittschuh laufen. Die Perspektive ist dabei aber sehr eingeschränkt.

KERSTIN SPRINGER

ABWECHSLUNG Knabbert euch durch viele neue Levels.

TEST

PAC-MAN WORLD 2

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Namco
Speichern:	16 Blöcke
Sprache:	Engl. Sprache, dt. Text
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.electronicarts.de**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 40,-**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
70%	75%	-%	**72%**

„Neuauflage des Klassikers. Eine **nostalgische Reise** durch die Vergangenheit wartet auf euch."

Superman: Shadow of Apokolips

Superman bekleckert sich in seinem **neuen Abenteuer** nicht gerade mit Ruhm.

Bei diesem 3D-Action-Adventure im Cel-Shading-Look solltet ihr nicht zu viel erwarten. Aus der 3rd-Person-Perspektive dürft ihr den Comic-Helden nämlich durch 14 äußerst polygonarme Welten steuern. Diesmal gilt es, Darkseid, den größten Schurken des Universums, zur Strecke zu bringen und wie immer unschuldige Zivilisten zu retten. Heftige Ruckeleinlagen, lange Ladezeiten und die einfache Grafik mindern den Spielspaß dabei erheblich.

KERSTIN SPRINGER

ÄUSSERST SCHWACH Die Effekte lassen sehr zu wünschen übrig.

TEST

SUPERMAN

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Infogrames
Entwickler:	Crawfish
Speichern:	4 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 60 Hz
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.infogrames.de**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ab 12 Jahren**
Termin **24. April**	Preis **Ca. € 50,-**

EINZELSPIELER

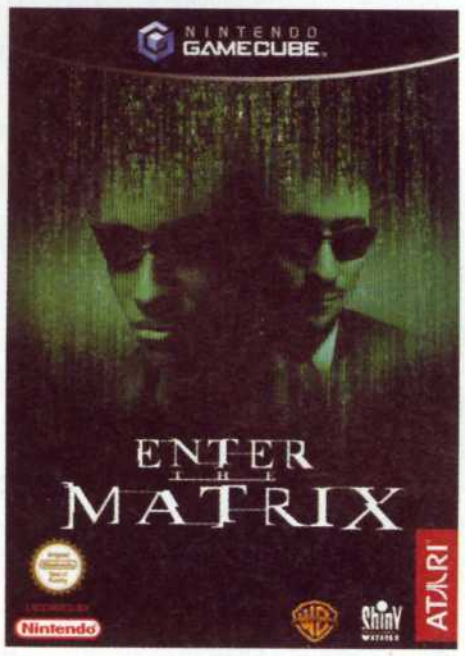
GRAFIK	SOUND	MULTI	
44%	51%	-%	**45%**

„Warum sind Clark Kents Konsolen-Abenteuer eigentlich fast immer so ein **Reinfall**?"

PRÄMIENWERBUNG ANZEIGE

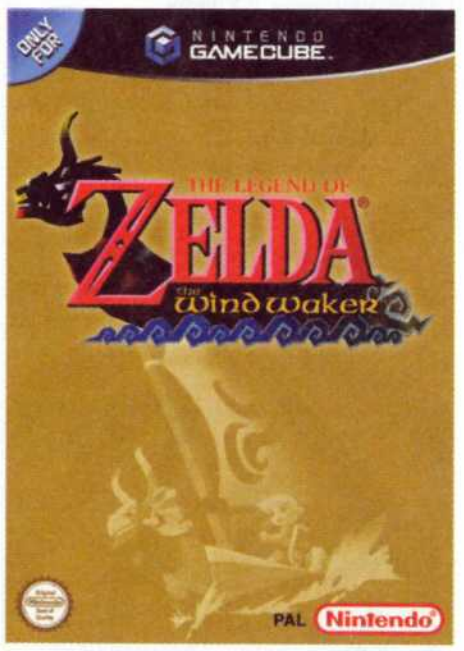
Angriff der Prämien-Hits

So viele Prämien gab es noch nie! Wer jetzt einen neuen N-ZONE-Abonnenten wirbt, kann unter **reihenweise genialen Prämien** wählen.



Enter the Matrix
Die vielgerühmten Entwickler von Shiny Entertainment nahmen sich *Enter the Matrix* an. Die Geschichte des Spiels stammt aus der Feder der Wachowski-Brüder, welche auch für die Filme verantwortlich sind. Betretet die Matrix und besteht dieses actiongeladene Abenteuer, das noch einige Überraschungen für euch parat hält. Lasst euch von der beklemmenden Atmosphäre gefangen nehmen.

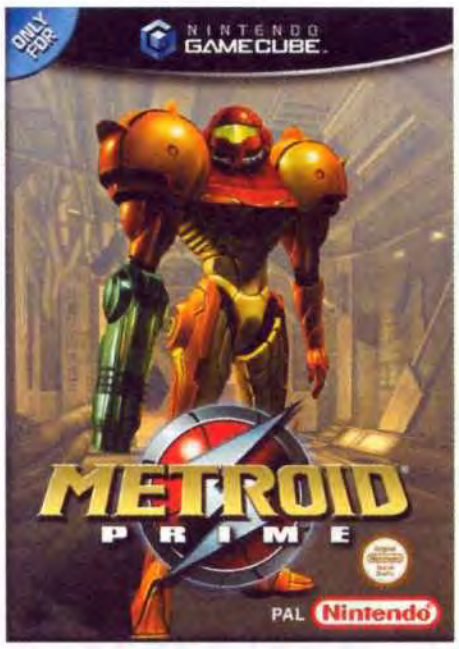
Prämien-Nr.: 002258



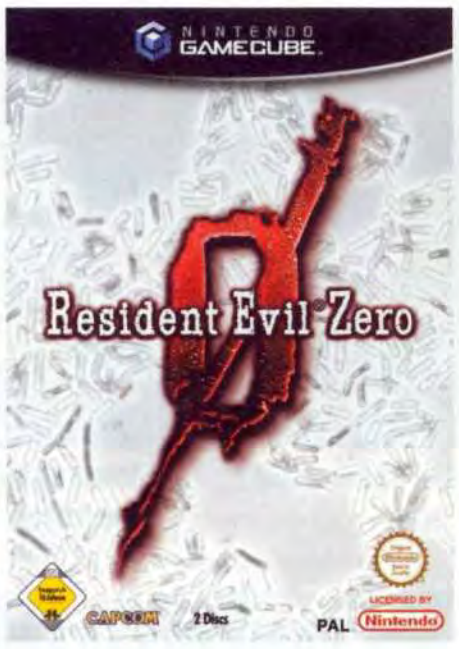
The Legend of Zelda – The Wind Waker
Lange mussten Nintendo-Fans auf ein neues Abenteuer mit Link, dem Held von Nintendos Kultfranchise Zelda, warten. Jetzt ist es endlich da und begeistert mit absolut einzigartigem Look! Der Cartoon-ähnliche Grafikstil verleiht The Wind Waker einen einzigartigen Charme. Gepaart mit der grandiosen Spielbarkeit, stellt Nintendos neuester Streich ein märchenhaftes Abenteuer dar.

Prämien-Nr.: 002284

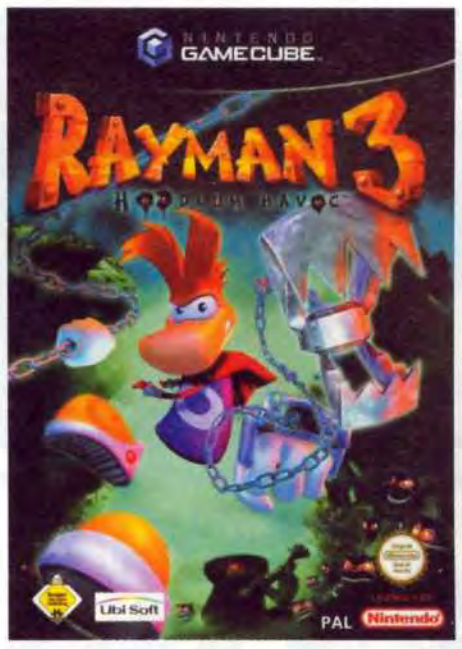
ttp://abo.n-zone.de +++ http://abo.n-zone.de +++ http://abo.n-zone.de +++ http://abo.n-zone.de



Metroid Prime
Samus Arans GC-Abenteuer ist ein Science-Fiction-Leckerbissen und ein echter Meilenstein der Videospielgeschichte.
Prämien-Nr.: 002261



Resident Evil Zero
Zombiealarm auf dem GameCube! Capcom entführt euch mit diesem Action-Adventure erneut in die Welt des Horrors.
Prämien-Nr.: 002257



Rayman 3
Ubi Soft wandelt mit *Rayman 3* auf Marios Spuren. Versucht, die Welt von den bösen Hoodlums zu befreien.
Prämien-Nr.: 002259

Phantasy Star Online
Erkundet in dem ersten onlinefähigen Titel für den GameCube den fremden Planeten Ragol. Offline und online ein Hit!
Prämien-Nr.: 002260

Baldur´s Gate: Dark Alliance
Erkundet mit bis zu drei Freunden die fantastische Welt von *Baldur's Gate* und zerbrecht die dunkle Allianz.
Prämien.-Nr.: 002262

Action Replay
Praktische Cheat-Hardware, dank über 1.000 vorinstallierten Codes wird jedes Game zum Kinderspiel.
Prämien-Nr.: 002285

Deluxe Carrier
Genau das richtige Zubehör, um seinen GameCube für Videospielabende bei Freunden mitzunehmen.
Prämien-Nr.: 002265

Memory Card 64 MB
BigBens extrem zuverlässige Memory Card bietet satte 1.019 Blöcke und ist somit bestens für die Zukunft gerüstet.
Prämien-Nr.: 002263

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.**

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

N·ZONE

http://abo.n-zone.de ++

☒ JA, ich möchte das **2-Jahres-N-ZONE-Abo**
(€ 73,20/24 Monate (= € 3,05/Ausg.); Ausland € 99,60/24 Monate)
Dieses Angebot gilt leider nicht für Österreich!

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird *(Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse (Adresse des Werbers):

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens zwei Jahre und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes schriftlich gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE.

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | **Prämien-Nr.**

Datum, Unterschrift des Abonnenten (b. Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE!

✓ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhaltet ihr zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit ca. 2 bis 3 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

Kontoinhaber: _____

☐ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)*

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender: Christian Geltenpoth

PN 24 03

YUGI MUTO Wenn er sich in Yami Yugi verwandelt, stehen harte Karten-Kämpfe bevor.

FALLENKARTEN ... ändern den Spielverlauf meistens vollkommen.

MONSTERANGRIFF Eine wirkungsvolle Fallenkarte könnte dem Gegner noch helfen.

Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition: Stairway to the Destined Duel

Das Pokémon-ähnliche **Trading-Card-Game** erobert den GBA.

Der Nachfolger von *Yu-Gi-Oh! Das dunkle Duell* für den GBC (Test in der vergangenen N-ZONE) enthält sage und schreibe über 1.000 Blatt. Nachdem ihr zu Beginn des Spiels vom Schiedsrichter als neuer Teilnehmer in Battle City begrüßt wurdet, könnt ihr im Hauptbildschirm die Standorte der anderen Duellanten einsehen. Ob ihr sofort ein Spiel beginnt oder erst mit so genannten Passagieren plaudert, um einige spärliche Informationen zu erhalten, bleibt euch überlassen. Sobald ihr einen Spieler herausfordert, dürft ihr eines aus drei 40 Blatt starken Kartendecks auswählen. Euer Deck enthält verschieden viele Monster-, Magie- und Fallenkarten, die nicht nur verschiedene Angriffs- und Verteidigungswerte, sondern auch unzählige andere Attribute besitzen. Einige Karten vereiteln z. B. gegnerische Angriffe, die Sperrung von Spielzügen oder machen es möglich, sich eine Karte des Gegners unter den Nagel zu reißen. Allerdings ist das nur ein winziger Ausschnitt der unzähligen Möglichkeiten. Zu Beginn verfügen beide Spieler über 8.000 Punkte, die es durch strategisches Ablegen zu vermehren gilt. Jeder errungene Sieg wird mit fünf weiteren Karten belohnt, die durch Austauschen zur Verbesserung des Decks verwendet werden können. Via Linkkabel dürfen doppelte Exemplare ebenfalls getauscht werden. Ihr werdet sehr schnell feststellen, dass die strategischen Möglichkeiten eure grauen Zellen ganz schön auf Trab bringen. Grafisch hat sich der Nachfolger zwar etwas gemausert, aber von einem Highlight kann kaum die Rede sein. Allerdings ist das ein Aspekt, der bei dieser Art von Spielen eigentlich vernachlässigt werden kann.

KERSTIN SPRINGER

LANDKARTE Hier können die Standorte anderer Duellanten eingesehen werden.

INFO KAZUKI TAKAHASHI

Der Schöpfer

Der am 4. Oktober 1961 geborene Japaner begann schon als Kind mit dem Zeichnen. 1991 wurden seine Werke erstmals im meistverkauften, wöchentlich erscheinenden Comic-Magazin *Shonen Jump* veröffentlicht. Fünf Jahre danach brachte er erstmals *Yu-Gi-Oh!* zu Papier. Bislang wurden sage und schreibe weit über 23 Millionen seiner Mangas verkauft. Kazuki Takahashi ist heute einer der führenden Manga-Zeichner Japans. Die von ihm kreierten, pappechten Original-Spielkarten fanden in Japan sowie in den USA bereits reißenden Absatz und sollen auch hierzulande noch diesen Monat erscheinen.

MEIN FAZIT GUT

Kerstin Springer
mag's kompliziert.

Fans von RPG-Trading-Card-Games, die bereit sind, viel Zeit zum Erlernen der komplexen Regeln zu investieren, dürfen sich diese digitale Karten-Session auf keinen Fall entgehen lassen. Andere jedoch sollten lieber erst eine Proberunde zocken, da es ziemlich lange dauert, bis man mit den vielschichtigen Regeln vertraut ist. Der Einstieg fällt, vor allem aufgrund des fehlenden Tutorials, leider sehr schwer. Hat man die Spielregeln aber einmal kapiert, machen die Duelle sehr viel Spaß.

TEST

YU-GI-OH!

Genre:	Strategie
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.konami-europe.com**

Spieler **1-2 (2 Module)**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **17. April**	Preis **Ca. € 45,-**

- ⊕ 1.000 Spielkarten
- ⊕ Anspruchsvoll
- ⊖ Schwierige, zeitaufwendige Einarbeitungsphase

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
60%	55%	**78%**	70%

„Anspruchvolles Strategie-Spiel, das sehr viel Geduld voraussetzt."

GT Advance 3: Pro Concept Racing

Die **neue Rennsimulation** kann sich wirklich sehen lassen.

Ganze 97 Fahrzeuge bekannter Hersteller wie z. B. Mazda, Honda oder Toyota hat der Nachfolger zu bieten. Auf ungeduldige Naturen wartet das Quick-Race, der Time-Attack- oder der Drift-Combo-Modus. Das Herzstück des Spiels ist aber natürlich der 44 Strecken starke Championship-Modus, der aus vier verschiedenen Schwierigkeitsstufen besteht. Jagt ihr bei einem Rennen als Erster durchs Ziel, werdet ihr dafür mit einem neuen Boliden belohnt, wohingegen der zweite Platz euch verschiedene Tuningmöglichkeiten, wie z. B. bessere Motoren oder Reifen einbringt. Auch die Steuerung der Boliden ist äußerst realistisch, so hat eine zu rasante Kurvenanfahrt eine schwer wieder unter Kontrolle zu bringende Schlitterfahrt zur Folge. Die 44 Strecken sind sehr abwechslungsreich gestaltet und werden durch Rasen, Bordsteinkanten oder auch Sandstreifen begrenzt. Sogar für verschiedene Wetterbedingungen wie Sonnenschein, Wolken oder auch regennasse Fahrbahnen wurde gesorgt. Die Grafik ist ebenso ordentlich wie der Sound. Sogar die Motorengeräusche passen sich dem Fahrverhalten eures Wagens perfekt an.

KERSTIN SPRINGER

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Kerstin Springer ist begeistert.

Leute, kauft's euch! Bei diesem günstigen Preis ist wirklich kein Euro verschwendet. Der Schwierigkeitsgrad der Strecken und die KI steigern sich kontinuierlich und adäquat, was leider längst nicht bei allen Rennspielen der Fall ist. Ich hatte wirklich Probleme damit, den GBA wieder aus der Hand zu legen.

TEST

GT ADVANCE 3

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	THQ
Entwickler:	MTO
Speichern:	Batterie
Sprache:	Englisch

Internet: **www.thq.de**

Spieler **1-4 (4 Module)**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 45,-**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
76%	70%	80%	84%

Sonic Advance 2

Der **schnellste Igel der Welt** kugelt wieder auf dem Handheld.

In Segas zweitem 2D-Jump&Run dürft ihr mit fünf goldig animierten Charakteren – Sonic, Tales, Nuckles, Cream und neuerdings auch Amy Rose, einer pinkfarbenen Igeldame – durch acht Welten flitzen. Die High-Speed-Action eröffnet euch knallbunte Levels, in denen ihr über Rohrsysteme schliddert, auf Geländern grindet oder über Korkenzieherkonstruktionen flitzt. Wie immer sammelt ihr dabei Ringe, kugelt über Gegner oder sackt Turbos ein. An den unfairen Passagen, die euch zwangsläufig auf spitzen, aus dem Boden ragenden Stacheln landen lassen, hat sich ebenfalls nichts geändert. Auch zu viert könnt ihr den Geschwindigkeitsrausch erleben und entweder versuchen, als Erster das Levelende zu erreichen, oder als Ring-Catcher No.1 hervorzugehen. Wirklich neu ist, dass ihr euren GBA auch an den GameCube – mit der dazu gehörigen *Sonic Adventure 2 Battle*-Version – anstöpseln könnt, um den so genannten Chao-Garten freizuschalten. Hier dürfen winzige, Tamagotchi-ähnliche Tierchen großgezogen werden, um mit ihnen zwei zusätzliche Minispielchen zu starten.

KERSTIN SPRINGER

VIER FREUNDE Spielt die Levels mit allen Charakteren durch.

DR. EGGMAN ... zeigt euch nach jedem zweiten Level, wo der Hammer hängt.

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Kerstin Springer ist im Speed-Rausch.

Sonic hat mich seit eh und je begeistert. Am Gameplay hat sich zwar kaum etwas geändert, aber die Linkmöglichkeit, die eine Chao-Aufzucht ermöglicht, ist eine wirklich witzige Idee. Allerdings hätte ich mir noch mehr Minispielchen mit den virtuellen Winzlingen gewünscht.

TEST

SONIC ADVANCE 2

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Infogrames
Entwickler:	Sega
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.infogrames.de**

Spieler **1-4 (4 Module)**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 45,-**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
83%	80%	79%	85%

The Lost Vikings

In diesem 2D-Action-Adventure erwartet euch ein Klassiker aus der guten alten **Amiga-Zeit**.

Je nach Aufgabenstellung könnt ihr mit der L-Taste zwischen Erik (einem schnellen Läufer), Olaf (einem kräftigen Verteidiger) oder Baleog (einem unerschrockenen Schwertkämpfer) wechseln. Die Kumpels müssen in 35 Arealen, wie z. B. in einer Fabrik, oder an Bord eines Raumschiffs, wohlbehalten zum Ausgang gebracht werden. Vergesst ihr einen oder segnet er das Zeitliche, ist die Mission gescheitert. Sowohl soundtechnisch als auch grafisch hat der GBA zwar schon bessere Titel gesehen, das Spiel macht aber dennoch eine Menge Spaß.

KERSTIN SPRINGER

Lego Drome Racers

Ein **spaßiger Funracer** mit verbesserungswürdiger Grafik wird euch hier geboten.

Mit 18 verschiedenen Lego-Karossen dürft ihr über die Rennbahnen heizen. Das Herzstück des Spiels ist der Championship-Modus, in dem ihr euch in verschiedenen Rennen Upgrades verdient, die z. B. die Beschleunigung, das Fahrverhalten oder die Bodenhaftung verbessern. Danach müsst ihr auf einer Kurzstrecke zeigen, was eure getunte Karosse drauf hat. Durch sammelbare Power-ups, die z. B. Düsenantrieb, Raketen, Schutzschilde oder Minen bescheren, macht auch der Multiplayer-Modus Spaß. Grafisch enttäuscht das Spiel.

KERSTIN SPRINGER

Hey Arnold! Der Film

Arnold und seine Freunde müssen die Stadt vor der Firma **Future Tech Industries** retten.

Arnolds Viertel soll dem Erdboden gleichgemacht werden, um einem Supermarkt zu weichen. In der Rolle des kleinen Knilchs versucht ihr, dem rücksichtslosen Firmenboss einen Strich durch die Rechnung zu machen. Fünf Areale, unterteilt in vier Stages, gilt es zu durchstreifen. Kommt euch ein Erwachsener dabei blöd, klatscht ihr ihm einfach einen Kaugummi oder eine Tomate an die Birne. Die Grafik strotzt zwar nicht vor Details, ist aber sehr sauber. Die City-Tour wird mit dem aus dem Film bekannten Soundtrack untermalt.

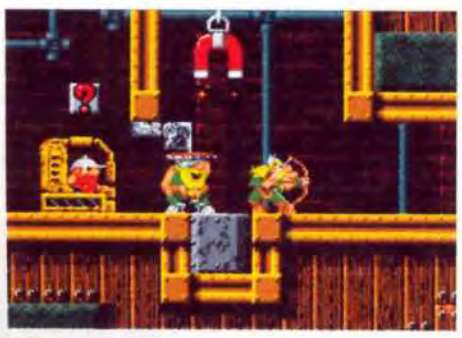
KERSTIN SPRINGER

James Bond 007: Nightfire

Der Agent **im Dienste Seiner Majestät** beehrt uns diesmal auch auf dem Handheld.

Der charmante Super-Agent wird erstmals aus der Ego-Perspektive über sieben verschiedene Schauplätze gesteuert. Von einem beachtlichen Arsenal an Waffen, wie z. B. einer 9-mm-Halbautomatik, einer Schrotflinte oder sogar einem Granatwerfer, kann in neun Missionen Gebrauch gemacht werden. Auch übliche Spionagegeräte und -waffen, wie z. B. ein als Aktenkoffer getarntes Schnellfeuergewehr kommen zum Einsatz. Die Grafik ist zwar sehr pixelig und neigt zu Rucklern, aber dem Agentenfieber tut das keinen allzu großen Abbruch.

KERSTIN SPRINGER



WER DARF'S SEIN? Schildträger, Läufer oder Bogenschütze?

MIT 18 ... kleinen Lego-Vehikeln macht ihr die Strecken unsicher.

AFRO-LOOK Der Kraushaarige ist Arnolds bester Kumpel Gerald.

DEFIZITE Die Schönheiten hätten wir genauer betrachten wollen.

TEST

THE LOST VIKINGS

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Vivendi Universal
Entwickler:	Blizzard Entertainment
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.vivendi-universal-interactive.de
Spieler: 1	USK-Freigabe: Ab 6 Jahren
Termin: Erhältlich	Preis: Ca. € 50,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
70%	71%	– %	76 %

„Eine witzige Reise durch 35 Labyrinthe, mit einem **unterhaltsamen Spielprinzip**."

TEST

LEGO DROME RACERS

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Lego
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.thq.de
Spieler: 1-4 (4 Module)	USK-Freigabe: Ohne Beschränkung
Termin: Erhältlich	Preis: Ca. € 45,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
60%	79%	71 %	69%

„**Witziger Funracer** mit durchschnittlicher Grafik und vor allem coolem Sound."

TEST

HEY ARNOLD! DER FILM

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	THQ
Entwickler:	THQ
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.thq.de
Spieler: 1	USK-Freigabe: Ohne Beschränkung
Termin: Erhältlich	Preis: Ca. € 35,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
79%	63%	– %	56 %

„Die Rettung von Arnolds Stadtviertel ist nur für **sehr junge Spieler** geeignet."

TEST

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

Genre:	Action
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	JV Games
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.007.ea.com
Spieler: 1	USK-Freigabe: Ab 16 Jahren
Termin: Erhältlich	Preis: Ca. € 50,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
66%	72%	– %	72 %

„Pixeliges James-Bond-Abenteuer, das euch aber eine **Menge Abwechslung** bietet."

Carrera® meets Nintendo®

The new dimension of gaming!

Carrera V.R.S.

Mit dem Carrera Motor Driver und der Carrera Power Slide Software kannst du jetzt deine Carrera GO!!! Autorennbahn mit deinem Game Boy Advance oder dem brandneuen Game Boy Advance SP verbinden.

So werden sie zu multi-funktionellen, intelligenten Renncomputern, die deine Rundenzeit und Rundenzahl speichern und dich über Boxenstopps (Tanken, Reparatur am Auto etc.) informieren.

Bist du schneller als du selbst?

Im Ghost-Driver-Modus speichert der Game Boy Advance bzw. der Game Boy Advance SP deine zuvor gefahrene Runde. Jetzt kannst du versuchen, gegen das wie von „Geisterhand" gesteuerte Auto mit deinem Auto auf der anderen Spur zu gewinnen.

Alle weiteren Carrera V.R.S. Infos erfährst du unter:

GAME BOY ADVANCE

™, ® and Game Boy Advance are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 2003 Nintendo

www.carrera-toys.de

Bruce Lee: Return of the Legend

Als legendärer Kung-Fu-Veteran **Hai Feng** macht ihr euch auf, den Tod eures Meisters zu rächen.

Als Bruce Lee schlagt ihr euch durch detailliert gestaltete 2D-Welten. Dabei gilt es vor allem, Kämpfe zu vermeiden. *Splinter Cell*-like versucht ihr, euch möglichst unauffällig zu bewegen. Wenn eine Konfrontation dennoch unausweichlich wird, könnt ihr mittels diverser Moves, wie z. B. Wall-Flips, Saltos, Flying-Kicks und Body-Checks, oder mit Pfeilen und Nunchakus bewaffnet eure Gegner beeindrucken. Bruce Lees Animationen können dabei durchaus überzeugen. Bei diesem Abenteuer erwartet euch ein äußerst abwechslungsreiches Gameplay!

KERSTIN SPRINGER

Daredevil

Einer der beliebtesten Helden des **Marvel-Universums** ist der blinde Anwalt Matt Murdoch.

Pünktlich zum Kinofilm säubert Daredevil auch auf dem GBA die New Yorker Unterwelt von kriminellem Gesindel. So gilt es, in 23 Levels diverses namenloses Gesocks und auch altbekannte Gegner wie Elektra oder Kingpin zu erledigen. Dabei lehrt ihr eure Gegner mit Faustschlägen, Fußtritten oder Jump-Attacken das Fürchten. Allerdings verursachen diese Angriffstechniken meist denselben (niedrigen) Schaden. Auch verstreut herumliegende Power-ups ändern daran wenig. Leichtes Helden-Feeling erzeugt immerhin der Sound.

KERSTIN SPRINGER

Pro Beach Soccer

Ein nettes, sandiges **Fußball-Vergnügen**, das unzählige Mannschaften zu bieten hat.

Nachdem ihr eine aus 32 unterschiedlich starken Mannschaften ausgesucht habt, stehen euch der Exhibition-, der Pro-Beach-Soccer-Tour- und der Turnier-Modus offen. Über die KI muss man sich dabei aber oftmals wundern. Seid ihr z. B. im Besitz des Leders und passiert einen Gegner, so stehen diese oft da wie die Ölgötzen. Ein anderes Mal wiederum attackieren und passen sie wieselflink. Immerhin wissen die Animationen, gerade nach versiebten Stößen oder nach dem Fall eines Tores, zu überzeugen. Soundtechnisch wird aber immer das gleiche Gedudel geboten.

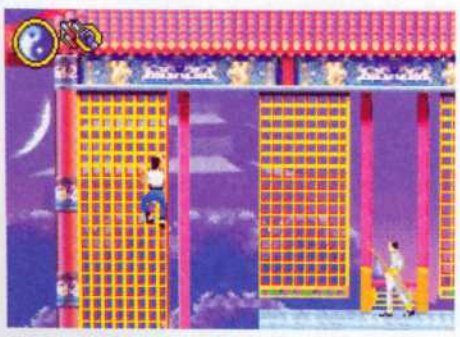
KERSTIN SPRINGER

Superman: Countdown to Apokolips

Der berühmte **Comic-Held** macht auf dem Handheld leider keine allzu gute Figur.

In diesem 3D-Action-Adventure dürft ihr die gekidnappte Lois retten. Rennend, schwebend oder fliegend bahnt ihr euch den Weg durch acht Levels. Unmengen bewaffneter Bandenmitglieder wollen euch an den Kragen, die ihr mit Kräften wie Supermans Gefrieratem, dem Hitze- und Röntgenblick aus dem Weg räumt. Letzteres wurde sehr billig gelöst, da mit Select lediglich auf eine Karte zugegriffen werden kann. Die Grafik lässt aufgrund sehr sparsam verwendeter Texturen zu wünschen übrig und auch soundtechnisch ist das Spiel nicht gerade ein Highlight.

KERSTIN SPRINGER



UNDERCOVER Konfrontationen solltet ihr tunlichst vermeiden.

ERWISCHT Das New Yorker Gesocks ist meistens schwer bewaffnet.

PER TASTENWAHL ... könnt ihr euren Gegnern den Ball zupassen.

GRAFISCH ...wird das Spiel dem GBA absolut nicht gerecht.

TEST

BRUCE LEE

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Vivendi Universal
Entwickler:	Vicarious Visions
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.bruceleefoundation.com**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 45,-**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
81%	79%	–%	**82%**

„Tolle Grafik, korrekte Kollisionsabfrage – das Spiel wird **dem Meister gerecht!**“

TEST

DAREDEVIL

Genre:	Action
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Encore Software
Speichern:	Passwort
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.thq.de**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ab 12 Jahren**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 45,-**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
69%	72%	–%	**69%**

„Solide Action, die **zu wenig Abwechslung** und unnötige Power-ups bietet.“

TEST

PRO BEACH SOCCER

Genre:	Fußball
Hersteller:	Wanadoo
Entwickler:	Wanadoo
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.wanadoo.de**

Spieler **1-4 (4 Module)**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **28. Mai**	Preis **Ca. € 45,-**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
71%	59%	**74%**	70%

„Strandgebolze mit zu **unausgeglichener KI** und ziemlich belanglosem Sound.“

TEST

SUPERMAN

Genre:	Action
Hersteller:	Infogrames
Entwickler:	Crawfish
Speichern:	Passwort
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.infogrames.de**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **24. April**	Preis **Ca. € 45,-**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
51%	48%	–%	**49%**

„Von Superman hatten wir uns mehr erwartet. Die **Umsetzung** ist definitiv misslungen!“

Summoner™

A GODDESS REBORN

NINTENDO GAMECUBE™

volition

THQ

PlayStation®2

Als Summoner 2 für PlayStation®2 erhältlich.

Summoner ®: A Goddess Reborn - © 2002, 2003 THQ Inc. Developed by Cranky Pants Games and Volition, Inc. Uses Bink Video. Copyright © 1991 - 2003 by RAD Game Tools, Inc. Summoner, Cranky Pants Games, Volition, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. "PS" and "PlayStation 2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

IMPORT NEWS

WARTESCHLANGE Viele Menschen rafften sich in den frühen Morgenstunden auf, um in der Warteschlange zu stehen.

STARTERPACK Die Benutzung des Game Boy Players als auch der CD ist sehr simpel.

Game Boy Player erscheint in Japan

GAMECUBE **Wir liefern euch einen Einkaufsbericht aus Japan.**

Als der GameCube Game Boy Player am 21. März erschien, dauerte es nur wenige Stunden, bis er überall ausverkauft war. In Akihabara warteten viele Menschen seit den frühen Morgenstunden darauf, ein Exemplar kaufen zu können. Es wurden sogar Nummern verteilt. Der Player selbst besteht aus einem GBA-Modul-adapter und einer GC-Start-CD. Er kann sehr leicht am Boden des GameCube über den High-Speed-Anschluss angeschlossen werden. Das Menü wird über den Z-Knopf des GC-Controllers aktiviert. Hier lassen sich 20 verschiedene Rahmen und die Größe des Bildschirmausschnittes einstellen. Darüber hinaus lässt sich ein Timer aktivieren und die Bildqualität regeln. Diese kann übrigens voll und ganz überzeugen. Die Steuerung kann man entweder mit dem GC-Controller oder mit dem GBA selbst, angeschlossen über das Linkkabel, übernehmen. Zusätzliche Peripherie wurde ohne Probleme ausnahmslos unterstützt. In der nächsten Ausgabe werden wir euch mit weiteren Informationen versorgen. **(uc)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.co.jp
Termin: Erhältlich (Japan)

1. TOTAL EASY **Spiele und alles Zubehör sind völlig kompatibel.**
2. GUTES BILD **Die Bildqualität des Players ist gelungen.**

1

2

AKTUELLES AUS JAPAN

Warren Harrod berichtet.

GBA in Japan!

Im Moment ist der GBA SP die angesagteste Hardware in Japan. Das neue Design und das beleuchtete Display zogen sogar viele Nicht-Spieler an. Kein Wunder, dass er komplett ausverkauft ist. Nintendo unterschätzte jedoch deutlich die Nachfrage nach dem neuen GBA SP, der zusammen mit *Final Fantasy Tactics Advance* in einer limitierten Edition erschien. Als diese dann ausverkauft war, ging der neue Game Boy noch immer weg wie warme Semmeln. Schnell kam es zu Lieferengpässen, von denen die Händler stark betroffen sind. Aufgrund der riesigen Nachfrage stoppte Nintendo alle Werbeaktionen und versucht, die Produktion des Handhelds zu beschleunigen. Sobald ein Händler neue Exemplare bekommt, bilden sich riesige Warteschlangen vor den Geschäften. Auch Vorbesteller müssen sich mindestens einen Monat gedulden, bis sie einen GBA SP in ihrer gewünschten Farbe be-kommen.

INFO VERKAUFSCHARTS

Japan

NINTENDO GAMECUBE
1. Rockman EXE Transmission
2. King of Colosseum
3. Metroid Prime
4. Nintendo Puzzle Collection
5. Mario Party 4

GAME BOY ADVANCE
1. The Legend of Zelda
2. Final Fantasy Tactics Advance
3. Pocket Monsters Sapphire
4. Pocket Monsters Ruby
5. Metroid Fusion

NEWSTICKER

+++ Sega plant eine neue Zeichentrickserie mit Sonic und seinen Freunden. Ausschlaggebend hierfür ist die Veröffentlichung von ***Sonic Adventure DX*** für den GC und Sonic Pinball Party für den GBA. +++ Das Phänomen ***Pokémon*** fördert dank Nintendo das 201ste Monster ans Tageslicht. Der Name ist **Jirachi** und spielt eine große Rolle in dem neuen Film, der dieses Jahr noch in die Kinos kommt.

+++ Im Rahmen einer speziellen ***Made-in-Wario-Kampagne*** kann man sich in verschiedenen Gameshows Minispiele auf den GBA herunterladen. Der Joy Carrier wird einfach mit den GBA verlinkt und es kann losgehen. +++ Gecancelt: Das sich von den Eden Studios in Entwicklung befindliche ***V-Rally 3*** wird in den USA nicht mehr für den GameCube erscheinen. In Europa dagegen schon. +++

The Legend of Zelda: The Wind Waker

ACTION-ADVENTURE **Das neue *Zelda*-Spiel stellte Rekorde auf.**

GLATT GESCHENKT **Die Bonus-Disk ist auch in den USA sehr beliebt.**

Der Hype um *Metroid Prime* war ein laues Lüftchen im Vergleich zur Vorfreude-Orkanböe wegen *Zelda: The Wind Waker*. Kurz vor dem Nordamerika-Verkaufsstart verkündete Nintendos US-Hauptquartier stolze Erfolgszahlen der Vorbestellungskampagne. Über 600.000 amerikanische und kanadische Fans hatten vorab Geld hingelegt. Das ist nicht nur das erfolgreichste Pre-Order-Programm in Nintendos Nordamerika Geschichte. Jerry Madaio von Electronics Boutique nannte *The Wind Waker* gar „das am meisten erwartete Spiel" in der Geschichte der Spiele-Fachhandelskette. *Zelda* überträfe sogar die Vorbestellungsaktivitäten für Take 2s 80iger Jahre Racer (vor kurzem indiziert) auf der PS2, und das war immerhin der Über-Hit im letzten US-Weihnachtsgeschäft. Beim Hype-Check in einer Electronics-Boutique-Filiale in North Vancouver plaudern wir mit den Verkäufern Karl und Trevor, welche die Nachfrage nur bestätigen können. Wesentlicher Grund für den Anklang des Vorbestellungsprogramms: Wer rechtzeitig orderte, bekam eine GC-Version von *Ocarina of Time* geschenkt. In welchem Ausmaße das Spiel auch die Abverkäufe der Konsole fördern wird, bleibt allerdings abzuwarten. **(hl)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.zelda.com
Termin: Erhältlich (USA)

SCHAUFENSTERBUMMEL **Diese kanadische Electronics-Boutique-Filiale erblüht in voller Link-Pracht. Genau das Richtige für Zelda-Fans.**

Pokémon in Partystimmung

RPG **GBA-Debüt zündet Comeback-Versuch.**

Die meisten Autoren von In- und Out-Listen würden *Pokémon* derzeitig kaltherzig auf die Looser-Seite setzen. Die Kinofilme locken immer weniger Besucher an, im Sammelkarten-Lager ist Konamis *Yu-Gi-Oh!* weitaus angesagter. Doch der Launch der ersten beiden *Pokémon*-Module für den Game Boy Advance soll den Hype neu entfachen. Akira Chiba, Präsident von Pokémon USA, sieht die GBA-Neuheiten als Startschuss einer frischen Poké-Welle.

OH SÜSS Die Kiddies ließen sich nicht von den Pokemon erschrecken.

In Kürze folgen in den Staaten ein fünfter Kinofilm, die sechste TV-Serien-Staffel und die jüngste Sammelkarten-Serie.**(hl)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.pokemon.com
Termin: Erhältlich (USA)

Laut einer aktuellen Veröffentlichungsliste der Famitsu Cube & Advance soll noch in diesem Jahr das neue Mario-Spiel, ***Mario 128***, von Nintendo erscheinen. Ob das so stimmt? **+++** Vorbesteller von ***Castlevania: Aria of Sorrow*** für den GBA bekommen ein kostenloses Artbook dazu. Allerdings muss die Vorbestellung auf Konamis Online-Shop erfolgt sein. **+++** Nintendo hat 15 Millionen US-Dollar in den Chiphersteller Matrix Semiconductor investiert. Aus dieser Investition soll ein Chip für den **GBA-Nachfolger** hervorgehen. Shigeru Miyamoto hat bestätigt, diesen Chip in zukünftigen Speichermedien verwenden zu wollen. **+++** Die Musik-Scheibe von ***NBA Live 2003*** bekam als Erste eine Auszeichnung der RIAA für mehr als eine Million verkaufte Exemplare. Feel the Music and Dance.

AKTUELLES **AUS AMERIKA**

Heinrich Lenhardt berichtet.

Crazy, sexy, cool

Der neue Game Boy Advance SP hat einen schwerwiegenden Nachteil, den die Fachpresse bislang unter den Teppich gekehrt hat: Er wird häufig zum Opfer von heimtückischen Entwendungsvorgängen. Meine Gattin bezeichnet solche Manöver gerne als „borgen" – und schon schwelt wegen der *Zelda*-Spielzeit eine Ehekrise. Der SP sieht einfach zu verführerisch gut aus, vor allem in Silber kommt sein edler Zigaretten-Etui-Charme bestens rüber. Als Resultat stellt sich meist Liebe auf den ersten Blick ein: „DAS ist der neue Game Boy?", fragte mich der Kassenschlangen-Nachbar, als ich mein vorbestelltes Schnuckelchen abholte, „Den muss ich auch haben." Keine Frage, der SP wird nicht nur uns Game-Boy-Junkies bezaubern, die seit 1989 jeden Japan-Import bestellt haben. Sein gestyltes Äußeres spricht verstärkt auch die heiß umworbene Zielgruppe der erwachsenen Gelegenheitsspieler an. Machen wir uns nichts vor: Der „alte" GBA mit seinem Pfannenschaber-Design verströmte vergleichsweise wenig Sex-Appeal (da konnte auch die rosarote Gehäuse-Variation nichts retten). Und dass ich jetzt – dem beleuchteten SP-Display sei Dank – *Castlevania* spielen kann, ohne eine Halogen-Schreibtischlampe überall mit hinzuschleppen, sei nur ganz am Rande erwähnt. Bleibt nur noch das Problem der borgenden besseren Hälfte – da weiß man wenigstens, was sich sinnvoll zum Geburtstag verschenken lässt.

INFO **VERKAUFSCHARTS**

USA

NINTENDO GAMECUBE
1. Metroid Prime
2. Mario Party 4
3. Super Smash Bros. Melee
4. Lord of the Rings: The Two Towers
5. Resident Evil Zero

GAME BOY ADVANCE
1. Yu-Gi-Oh! Dungeon Dice Monsters
2. Yu-Gi-Oh! Eternal Duelist Soul
3. Zelda: A Link to the Past
4. Kirby: Nightmare in Dreamland
5. Yoshi's Island

IMPORT NEWS

INFO ERSCHEINT DEMNÄCHST

Japan

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Hikaru no Go 3	20. März
The Baseball 2003	20. März
Star Wars The Clone Wars	20. März
Batman: Dark Tomorrow	21. März
P.N.03	27. März
Soul Calibur 2	27. März
Shaman King Soul Fight	28. März
Dokapon DX	10. April

Erscheint demnächst:

Magical Pan Pokin	24. April
Pilgrimage	24. April
GT Cube	25. April
Giftpia	25. April
Warrior Blade	April
F-Zero GC	Mai
Family Stadium 2003	Mai

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Sister Princess RePure	20. März
Simple 2960 Series Vol. 1	20. März
Simple 2960 Series Vol. 2	20. März
Battle Legend: Noah Dream Management	20. März
Yu-Gi-Oh! 8	20. März
GetBackers: Metropolis Getback Battle	20. März
Made in Wario	21. März
Shin Megami Tensei	28. März
Dancing Sword	28. März
Rockman EXE 3	28. März
One Piece	28. März
Dragon Quest Monsters	28. März

Erscheint demnächst:

Zoid Saga	18. April
Harvest Moon	18. April
Magical Pan Pokin	24. April
Hunter X Hunter	24. April
Zero One	24. April
Kid Crown's Crazy Chase	25. April
RPG School Advance	25. April
Fire Emblem	25. April
Summon Night	25. April
Medabot CORE	April
Plaster World	April
Castlevania: Aria of Sorrow	8. Mai
Hamtarou 4	23. Mai

USA

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Legend of Zelda: The Wind Waker	25. März
The Sims	5. März
Army Men: Sarges War	26. März
Army Men Air Combat: The Elite Missions	26. März
Janes Attack Squadron	26. März
Batman: Dark Tomorrow	26. März
Micro Machines	26. März
Transworld Surf	26. März
Superman: Shadow of Apokolips	26. März
V-Rally 3	26. März
Def Jam Vendetta	2. April
Red Faction 2	2. April
Backyard Baseball	9. April
Barbarian	15. April
Battlebots	15. April
Cubix: Robots for Everyone	15. April
Tankers: Smoking Barrels	15. April
Tube Slider	16. April
Rally Championship	16. April
Top Angler	16. April
Ikaruga	16. April
X2: Wolverine's Revenge	16. April

Erscheint demnächst:

Conflict: Desert Storm	23. April
High Heat Baseball 2004	29. April
NBA Street Vol. 2	29. April
Resident Evil Code: Veronica	29. April
Big Mutha Truckers	April
Grooverider: Slot Car Thunder	April
Motor Trend Presents Lotus Challenge	1. Mai
Burnout 2: Point of Impact	2. Mai
Speed Kings	2. Mai
Finding Nemo	6. Mai
Tom Clancy's Splinter Cell	13. Mai
Lost Kingdoms 2	14. Mai
Enter the Matrix	15. Mai
Wario World	23. Mai
City Racer	28. Mai
The Hulk	28. Mai
F1 Career Challenge	Mai
Mega Man Network Transmission	Mai

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Bubble Bobble: Old & New	20. März
James Bond 007: Nightfire	24. März
High Heat Baseball 2004	25. März
Woody Woodpecker in CC 5	25. März
Wing Commander: Prophecy	25. März
Super Puzzle Fighter Turbo	25. März
Medabots: Metabee	25. März
Medabots: Rokusho	25. März
Dr. Muto	30. März
Ninja Soldier	30. März
X2: Wolverines Revenge	30. März
Disney Sports Motocross	30. März
Micro Machines Explosion	30. März
Tiny Toon Adventures: Scary Dreams	30. März
Crazy Taxi: Catch a Ride	4. April
Hamtaro: Ham-Ham Heartbreak	April
Jet Grind Radio	11. April
Golden Sun: The Lost Age	14. April

Erscheint demnächst:

Clu Clu Land-e	17. April
Golf-e	17. April
Lufia: The Ruins of Lore	18. April
Donkey Kong 3-e	21. April
Grand Theft Auto 3	April
Bruce Lee: Return of the Legend	April
Ultimate Muscle: The Path of the Superhero	April
Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition	April
Disney Princess	April
Rugrats Go Wild	5. Mai
Buffy the Vampire Slayer: Return of the Dark King	21. Mai
Wario Ware, Inc: Mega Microgames	26. Mai
Space Channel 5	Mai
The Incredible Hulk	Mai
Lost Vikings	Mai
Rock'n Roll Racing	Mai
Advance Wars 2	Mai
Castlevania: Aria of Sorrow	Mai
Tom Clancy's Splinter Cell	Mai
Blackthorne	Mai

STYLISCH Die Automodelle könnten aus einem Anime entsprungen sein.

GT Cube

RENNSPIEL Rasen mit Stil auf dem Nintendo GameCube. Die Animeflitzer driften was das Zeug hält.

Das Rennspiel-Genre bekommt einen neuen Vertreter. Auf den zahlreichen Rennstrecken kann man mit einem von über 50 Autos auf die Jagd nach Bestzeiten gehen. Die Boliden stammen von zehn Herstellern wie zum Beispiel Toyota, Nissan oder Honda. In grafischer Hinsicht wurde auf einen realistischen Look verzichtet. Stattdessen hat man den Autos einen Comicstil verpasst. Viele Details, etwa rauchende Reifen nach harten Drifts, sollen für Hingucker sorgen. Neben bekannten Einspieler-Modi wie dem Championship- oder dem Time-Attack-Modus kann man sich auch zu viert gleichzeitig die Ränge abfahren. **(uc)**

Hersteller: MTO
Internet: www.mto-power.com
Termin: 25. April

KNALLIG Die Grafik ist schön bunt.

Giftpia

ROLLENSPIEL Erwachsenwerden mal ganz, ganz anders!

Nintendos neustes Rollenspiel-Projekt nimmt immer mehr Form an. Hauptfigur ist der junge Pokkuru, der eine wichtige Zeremonie zum Erwachsenwerden verpasst. Aus diesem Grund muss er fünf Millionen Mane, die Währung des Landes Nanashi, einsammeln. Das gesamte Spiel ist im beliebten Cel-Shading-Look gehalten. Interessant klingt das Prinzip des Älterwerdens auf jeden Fall. **(uc)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.co.jp
Termin: 25. April (Japan)

Fire Emblem

ROLLENSPIEL Der GBA ist am Brennen.

Bei diesem Titel handelt es sich um ein traditionelles Simulations-RPG, bei dem man seine Armee aufbauen muss, um die gegnerischen Streitmächte zu besiegen. Offene Gefechte als auch der Einsatz von Magie sind Teil des Kampfsystems. Eine leicht zugängliche Handhabung war das erklärte Ziel der Entwickler. Hierfür ein kleines Beispiel. Das Schwert ist stärker als die Axt, die Axt wiederum ist stärker als der Speer und dieser ist mächtiger als das Schwert. Um den taktischen Vorteil zu gewährleisten, müssen diese Waffen von den Truppen mit Bedacht eingesetzt werden. **(uc)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.co.jp
Termin: 25. April

Medabot GC

ACTION-ADVENTURE Die Mechs kommen.

Wie bereits aus dem Game-Boy-Spiel bekannt, sammelt man diverse neue Gegenstände ein, um den Medabot in seiner Entwicklung zu unterstützen. Natürlich kann man sich in verschiedenen Spielmodi austoben. Neben dem Ein- und Mehrspieler-Modus gibt es auch noch den interessanten Edit-Modus. Hier kann man seine eigenen 3D-Karten kreieren und diese mit ei-nem Freund austauschen. Das Gleiche gilt auch für die Medabots. Weiterhin besteht eine Linkmöglichkeit zwischen GBA- und GC-Version, die diverse zusätzliche Features freischalten soll. **(uc)**

Hersteller: Natsume
Internet: www.natsume.com
Termin: 2003

SCHLACHT Nach dem Aufrüsten geht's los.

PUTZIG Die 3D-Areale kann man auch selber erstellen.

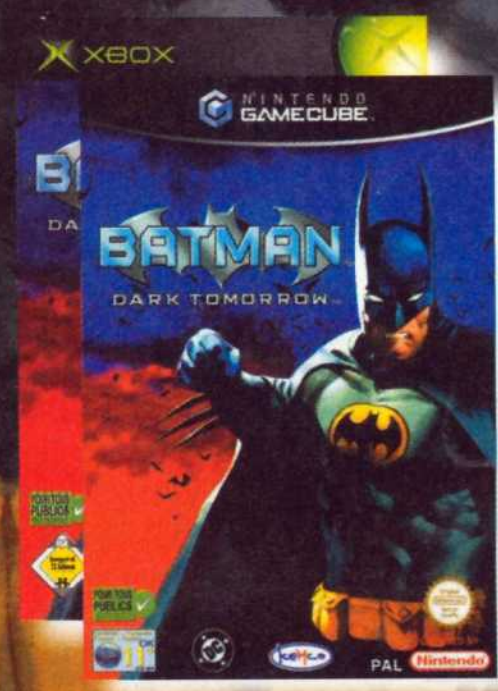
BATMAN™

DARK TOMORROW™

GERECHTIGKEIT KOMMT IN GOTHAM CITY AUF EINEN SCHLAG!

12
Freigegeben ab zwölf Jahren gemäß § 14 JuSchG
usk

www.batmandarktomorrow.net



VIDIS www.vidis.com

Software © 2003 KEMCO. All other elements © 2003 DC COMICS. BATMAN is a registered trademark of DC COMICS. BATMAN and all related elements are the property of DC COMICS. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo. Microsoft, Xbox and the Microsoft Xbox logo are trademarks of Microsoft Entertainment.

INFO DAS VIRTUELLE LEBEN

Die Sims klären auf

Wer braucht da noch Bienen, Blumen oder Dr. Sommer?

In diesem Kuschelbett können Pärchen miteinander „spielen". Erheben sich die Sims danach erschöpft von den zerwühlten Laken, werden die kritischen Körperteile vom Programm unscharf verpixelt. Bei so viel Prüderie lässt sich der Klapperstorch nicht aus der Reserve locken.

Wo kommen also die kleinen Sims her? Nach einem innigen Kuss (und sonst nix!) macht es „Plopp!" und unter allerlei Blumenschauern materialisiert sich eine Wiege im Haushalt. Lang lebe die unbefleckte Empfängnis - rabäääh!

Der Gatte liegt faul auf der Matte, die Mutter reicht Junior sein Futter. Nach einigen Spieltagen permanenter Baby-Umsorgung verwandelt sich der Nachwuchs über Nacht in ein schulpflichtiges Kind. Weitere Alterungsprozesse gibt es in dem Spiel nicht.

IMPORT TEST

N-ZONE HIT

Die Sims

Von wegen „grauer Alltag": Konsum, Karriere und Beziehungsknatsch halten euren simulierten Haushalt auf Trab.

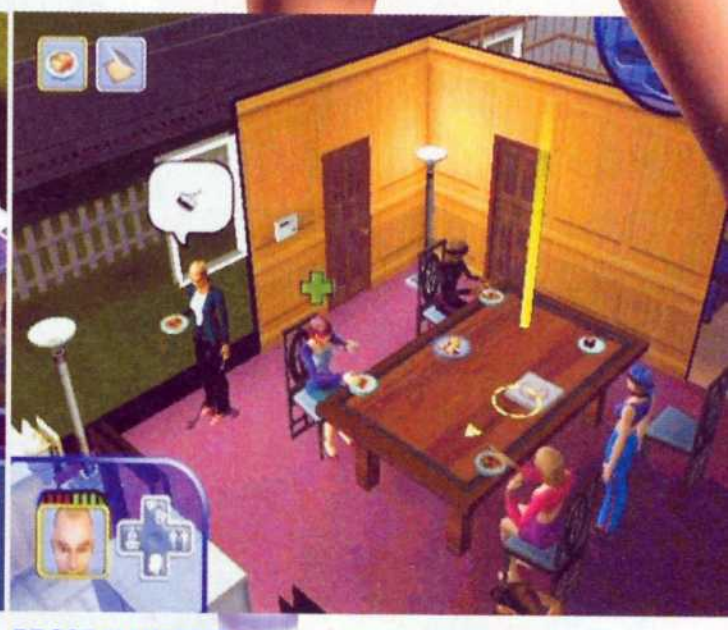
Also, ich wohne noch zu Hause bei Mutti, doch die liegt mir den ganzen Tag in den Ohren. Ich soll den Hintern aus ihrem Sofa erheben und mich nach einem richtigen Job umsehen. Zunächst muss ich Mamas Laune durch die Reparatur des Fernsehers heben, damit sie mir Geld pumpt. Dann kann ich endlich in meine erste eigene Bude ziehen ...

MEIN HAUS, MEIN AUTO, MEINE YACHT

Klingt wie die wahre Geschichte eines N-ZONE-Jungredakteurs, ist aber die erste Mission in *Die Sims*. Bevor dieses Planspiel für Alltagsdramen losgeht, bestimmt ihr das Aussehen eures Helden und verteilt 25 Punkte auf fünf Charakter-Attribute. Dann startet das erste von sechs Kapiteln im Story-Modus. Von Level zu Level müssen immer komplexere Ziele erreicht werden, bis ihr am Ende Karriere-Gipfel, Kindersegen, Eigenheim und die obligatorische Yacht erreicht habt.

Die Sims lässt sich am ehesten als taktisches Zeitmanagement-Spiel klassifizieren. Je besser (sprich: teurer) die heimischen Einrichtungsgegenstände sind, desto effizienter befriedigen sie die Bedürfnisse der Spielfiguren. Ein Plasma-Fernseher sorgt für mehr Unterhaltung als das Billig-Modell und das Designer-Bett bringt schneller verbrauchte Energien zurück als die Budget-Pritsche. Je höher das Haushaltseinkommen, desto mehr Konsumkram und Dienstleistungen (Putzfrau, Gärtner) können sich eure Sims leisten. Ihr kontrolliert eure Charaktere nur im trauten Heim, aber nicht während der Arbeit. In den sechs Karrierepfaden, von Musiker bis Ganove, gibt es jeweils zehn Beförde-

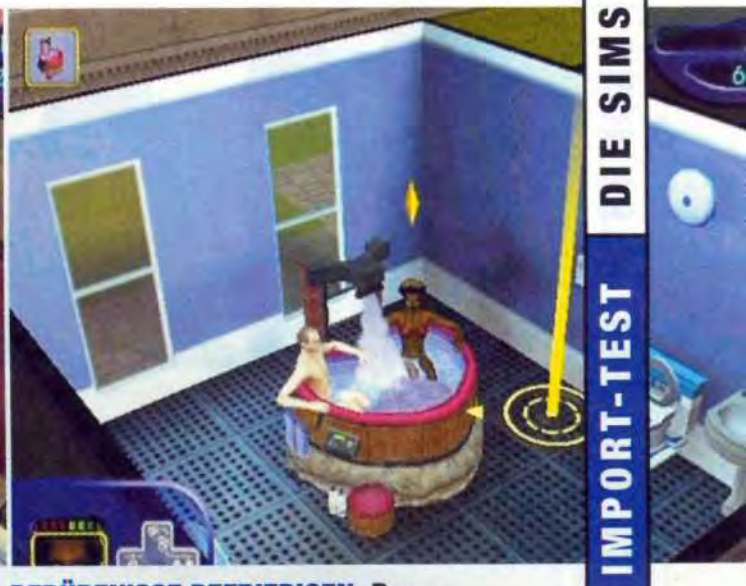
CHARME-DUELL In diesem Zwei-Spieler-Game per Splitscreen gewinnt der Sim, der sich zuerst drei Freunde anlacht.



PROST MAHLZEIT Regel Nummer 1 für eine Party: Immer genug Fressalien parat haben!

EINSICHTIG Die 3D-Kamera lässt sich stufenlos drehen und zoomen. So hat man alles im Blick.

ANGEBRANNT Je schlechter das Koch-Talent, desto häufiger löst euer Schmorbraten-Versuch eine Feuersbrunst aus.



BEDÜRFNISSE BEFRIEDIGEN Das gemeinsame Blubberbad bringt Spaß.

rungsstufen, die mit höherem Gehalt verbunden sind. Je weiter die acht Grundbedürfnisse eines Sims im grünen Bereich sind, desto besser seine Laune, was wiederum die Chancen auf eine Beförderung erhöht. Später müsst ihr auch eine bestimmte Anzahl von Freunden haben und Fertigkeiten durch Training ausbauen, um weiter nach oben zu kommen. In der Freizeit lädt man Nachbarn ein oder schmeißt eine ausgewachsene Party. Klickt einen anderen Sim an, um zwischen Interaktionen wie Reden, Flirten oder Scherzen zu wählen. Im Laufe des Ranpirschens kommen immer mehr Aktionsmöglichkeiten wie Beschenken und Küssen dazu. Springt der romantische Funke über, signalisiert ein Herzchen den Übergang von Freund- zu Liebschaft. Wächst der Haushalt durch Zuzug oder Kindersegen, wechselt ihr per Schultertaste zwischen den einzelnen Mitgliedern.

Dank der ausgeklügelten Steuerung hört (meistens) alles auf euer Kommando. Mit dem linken Control-Stick kontrolliert ihr einen Markierungspfeil. Bewegt man ihn auf einen Gegenstand und drückt den A-Knopf, erscheint ein Auswahlmenü mit allen Aktionen, die euer Sim hier ausführen kann. Der C-Stick rotiert und zoomt die Kamera. Haltet eine der vier Steuerkreuz-Tasten gedrückt, um aktuelle Status-Anzeigen in Sachen Job, Freundschaften, Beruf und Talentwerte anzuzeigen. Bei langweiligen Aktivitäten (wer will seinem Charakter schon ewig beim Baden zusehen?) sorgt die Zeitraffer-Taste für einen beschleunigten Ablauf.

FLIESENLEGER

Im Spielverlauf schaltet ihr Bonus-Einrichtungsgegenstände und Zwei-Spieler-Aufgaben frei. Bei gesplittetem Bildschirm liefert man sich gebremst witzige Duelle. Totale Selbstverwirklichung erwartet euch im Endlos-Modus. Hier könnt ihr sogar Architekt spielen und die Grundrisse eures Hauses selber ziehen, Fenster platzieren und Badezimmer-Fliesen wählen. Das langfristige Spielziel bleibt euch überlassen: Genug Geld verdienen, um alle Statussymbole zu kaufen? Möglichst viele amouröse Beziehungen gleichzeitig unterhalten? Oder ausprobieren, auf welch mannigfaltige Weisen sich Sims um die simulierte Ecke bringen lassen? Die GC-Fassung läuft dank der guten 3D-Grafik, des zusätzlichen Story-Modus sowie der Zweispieler-Duelle dem drei Jahre alten PC-Vorbild den Rang ab. Im Konsolenvergleich ordnet sich die GC-Fassung zwischen PS2 und Xbox ein, wobei es aber nur kleinere grafische Unterschiede gibt. Obwohl *Die Sims* seit Anfang April im Laden stehen, erreichte uns bis zum Redaktionsschluss keine testfähige PAL-Version. Um euch aber einen Test bieten zu können, haben wir die fertige amerikanische GameCube-Version besprochen. Ein kurzer Nachtest der PAL-Version folgt in der nächsten Ausgabe.

HEINRICH LENHARDT

INFO GEWINNSPIEL

Verlosung

In Zusammenarbeit mit Electronic Arts verlosen wir folgende Preise:

5x *Die Sims* für den GameCube + *Sims*-Würfel
5 *Sims*-Rucksäcke
5 *Sims*-T-Shirts

So könnt ihr gewinnen:

Schreibt uns eine SMS mit folgendem Inhalt „nzgewinnen, Sims“ an die 82 4 44. (€ 0,49/SMS*; aus dem E-Plus-Netz € 0,40/SMS)
* Tarif nur gültig bei D1 T-Mobile; D2 Vodafone (davon 12 Cent Vodafone-Leistung); 02; Mobilcom; Debitel

Oder schickt uns eine ausreichend frankierte Postkarte an folgende Anschrift: Computec Media AG, Redaktion N-ZONE, Kennwort: Sims, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Teilnahmeschluss ist der 21. Mai 2003.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Electronic Arts und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Heinrich Lenhardt
wird Hausmann.

In anderen Spielen rettet ihr die Welt, hier lastet euch der Haushalt aus. Das wirkt nur anfangs lahm, unweigerlich zieht einen die interaktive Daily Soap in den Bann. Konsumgeilheit und Balzrituale motivieren zum Weitermachen. Alleine mit dem Einrichten der eigenen Bude kann man Stunden verbraten. Eine Adrenalin-Überdosis müsst ihr angesichts wiederkehrender Routine-Tätigkeiten wie Mahlzeiten-Zubereitung oder Schönheitsschlaf nicht befürchten. Der Spielablauf plätschert entspannt dahin, es gibt viele Routinetätigkeiten. Doch die Langzeit-Motivation überwiegt: Wer auf der Suche nach einem ebenso ungewöhnlichen wie originellen Planungsspiel ist, sollte *Die Sims* sofort auf seinem GC einziehen lassen.

IMPORT-TEST

DIE SIMS

Genre:	Simulation
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Edge of Reality
Speichern:	60 Blöcke
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.thesimsconsole.com**

Spieler **1 - 2**	Sprache **Englisch**
Termin **4. April**	Störfaktor Sprache **Gering**

- ⊕ **Motivierender Story-Modus**
- ⊕ **Kreativer Häuslebau**
- ⊖ **Wiederholende Routineaufgaben**
- ⊖ **Etwas zickige Befehls-Abarbeitung**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
81%	83%	62%	**85%**

IMPORT USA

„Zu Hause ist's am schönsten: Trotz einiger Längen eine charmante und **fesselnde Alltags-Simulation.**“

HARDWARE

VORBILDLICH An der Seite könnt ihr den Monitor auch in den 60-Hertz-Modus schalten – unter anderem für Importspiele.

TFT Colour Monitor

TFT-DISPLAY Der beste Monitor für den GameCube.

GUTER KLANG Helligkeit und Lautstärke, den Knopf für den 3D-Klangmodus und einen Netzschalter findet ihr an der Monitorfront.

PRAKTISCH Der flache Bildschirm macht aus dem GameCube eine tragbare Konsole – Stromanschluss vorausgesetzt.

So spart ihr 47 Euro!

Amazon.de ist Deutschlands exklusiver Online-Versender von Joytech-Produkten und schenkt jedem N-ZONE-Leser einen Rabatt auf die folgenden Produkte:

TFT COLOUR MONITOR:
€ 99,- statt € 134,99
Code: JAX5-672P-HGXZ

MEMORY CARD 16 MB:
€ 17,99- statt € 29,99
Code: JBCV-T85X-3PRS

Die Codes gelten bis zum 17.05.2003 und können auf der Webseite www.amazon.de/einloesen eingelöst werden. Viel Spaß damit!

amazon.de and you're done.™

Mit dem TFT Colour Monitor bringt der noch unbekannte Hardwarehersteller Joytech als einer der Ersten ein brauchbares Farbdisplay in den Handel. Der schmucke schwarze Monitor ist klein und sieht selbst ohne montierte Konsole sehr beeindruckend aus. Über einen einfachen Schnapp-Mechanismus und einen Stromadapter für das GC-Netzteil ist er übrigens im Handumdrehen mit dem GameCube verbunden. Wenn ihr beides einschaltet, zeigt sich euch ein kontrastreiches und per Schieberegler auch sehr hell einstellbares Bild. Auch die Lautstärke der kleinen Lautsprecher und der vier (!) Kopfhörerbuchsen könnt ihr über einen Regler einstellen. Wenn euch der Sound der leider stark klirrenden, aber lauten Mini-Boxen nicht gefällt, solltet ihr besser zu einem Kopfhörer greifen oder den 3D-Klangmodus ausprobieren. Der Sichtbereich des Monitors ist in Spielen auf 13 Zentimeter Bildschirmdiagonale beschränkt, obwohl das Gerät eigentlich einen 14-Zentimeter-Bildschirm einsetzt. Seine Darstellungsqualität ist zwar sehr niedrig im Vergleich zu einem Fernseher, aber trotzdem bleiben Buchstaben und Zahlen halbwegs erkenn- und lesbar. Den Härtetest haben wir mit den rasanten Spielen *Rogue Squadron 2* und dem Snowboarding-Spektakel *Dark Summit* durchgeführt – und Joytechs Flachmann hat ihn bestanden. Unser Fazit: Ob mit einem oder vier Spielern, ob mit Kopfhörer oder per Boxenbetrieb – mit dem TFT Colour Monitor legt Joytech eine sehr gute Premiere hin. Ein spezielles Feature: Wer Importspiele startet, kann das Gerät sogar im 60-Hertz-Modus betreiben. **(bh)**

TEST
TFT COLOUR MONITOR

Typ:	TFT-Display
Hersteller:	Joytech
Info-Telefon:	01805-554931
Internet:	www.joytech.net
Preis	Ca. € 139,-
Preis-Leistung	Gut

- ⊕ Helles und kontrastreiches Bild
- ⊕ Vier Kopfhöreranschlüsse
- ⊕ Auch für Importspiele geeignet
- ⊖ Kein 12V-Adapter fürs Auto

GESAMTWERTUNG
SEHR GUT

Force Feedback Steering Wheel

LENKRAD **Der bekannte Hardware-Hersteller Logitech bringt nun auch ein Lenkrad für den GC.**

GUT Mit den stufenlosen Schaltwippen fahren Sie besser, als mit dem Standard-Controller.

Das neue kraftverstärkte GameCube-Lenkrad von Logitech ist gut verarbeitet. Dank robuster Schraubverschlüsse könnt ihr das Gerät an jeden Schreibtisch befestigen. Hochqualitative Knöpfe und fast perfekte analoge Schaltwippen hinter dem Lenkrad sorgen für Rennspiel-Spaß. Auch die Kabellängen sind mit drei Metern ausreichend. Auf eine gummierte Oberfläche müsst ihr leider verzichten, dafür ist das Hartplastik des Lenkrades angenehm angeraut, um auch bei hitzigen Lenkmanövern ausreichend Griff zu bieten. Zurzeit könnt ihr nur vier Rennspiele mit dem Gerät spielen: *NfS: Hot Pursuit 2*, *Pro Rally*, *Hot Wheels Velocity X* und *Rally Championship*. Bei anderen Rennspielen wie *Crazy Taxi* oder *Smuggler's Run: Warzones* wollte nicht einmal die Funktionstaste funktionieren. Den Dauertest mit *NfS: Hot Pursuit 2* hat das Lenkrad am Schreibtisch bestanden: die Krafteffekte sind stark und leider nicht flexibel einstellbar – allerdings interpretierte das kleine Steuerkreuz Auf- und Abwärtsbewegungen gerne auch als Seitwärts-Lenkung. Im Schoß-Betrieb (per beigelegtem Adapter) wird das Spielen schnell anstrengend, da für den besten Halt die Beine zusammengedrückt werden müssen. Fazit: Ein sehr gutes Lenkrad mit sehr kleinen Makeln. **(bh)**

TEST

FF STEERING WHEEL

Typ:	Lenkrad
Hersteller:	Logitech
Info-Telefon:	089-894670
Internet:	www.logitech.de
Preis	Preis-Leistung
Ca. € 80,-	Gut

- ⊕ Starke Force-Feedback-Effekte
- ⊕ Sehr gute Verarbeitung
- ⊕ Drei Meter Strom- und Adapterkabel
- ⊖ Steuerkreuz ungenau

GESAMTWERTUNG

SEHR GUT

INFO HARDWARE-NEWS

Neue Hardware!

Bernd Holtmann

Im letzten Monat hat euch noch die Kollegin Kerstin Springer durch die bunte Welt der Hardware gelotst – seit dieser Ausgabe übernehme ich den Hardware-Teil. Für die N-ZONE habe ich mich gleich auf der CeBIT in Hannover umgeschaut und dort an den Ständen von Logitech und Hercules ein paar interessante und neue Produkte entdeckt. Den Test des Force-Feedback-verstärkten Logitech-Lenkrades findet ihr schon in dieser Ausgabe. Zum Start des Game Boy Advance SP bringt Hercules zum Beispiel ein Starterpack mit Schutztasche, zwei Plastikhüllen für Spiele, Link-Kabel, einem Kopfhörer und einen passenden Adapter an. Das Gerät kostet nur € 14,99 – und wird von uns im nächsten Monat unter die Lupe genommen. Bis dahin viele Späße.

INFO HARDWARE-GEWINNSPIEL

Hardware abgreifen!

Joytech ist erst seit kurzem auf dem deutschen Markt aktiv. Allerdings führen Woolworth, ProMarkt, Saturn und Media Markt sowie die Internet-Webseiten www. amazon.de und www.playcom.de alle Joytech-Produkte. Auf der Webseite www.joytech.net gebt ihr einfach eure Postleitzahl ein und schon erfahrt ihr, wo sich der nächste Händler befindet. Alternativ könnt ihr natürlich auch an unserem Gewinnspiel teilnehmen: Zusammen mit Joytech verlost N-ZONE in diesem Monat gleich drei Rundum-glücklich-Pakete.

Zu gewinnen gibt es:
3x TFT Colour Monitor + Smuggler's Run: Warzones

So könnt ihr gewinnen:

Schreibt uns eine SMS mit folgendem Inhalt „nzgewinnen, Joytech" an die 82 4 44. (€ 0,49/SMS*; aus dem E-Plus-Netz € 0,40/SMS)
* Tarif nur gültig bei D1 T-Mobile; D2 Vodafone (davon 12 Cent Vodafone-Leistung); 02; Mobilcom; Debitel

Oder schickt uns eine ausreichend frankierte Postkarte an folgende Anschrift: Computec Media AG, Redaktion N-ZONE, Kennwort: Joytech, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Teilnahmeschluss ist der 21. Mai 2003.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Take 2, Joytech und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

INFO HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Hersteller	Preis	N-ZONE-Wertung
Controller:			
GameCube Controller	Nintendo	Ca. € 40,-	Super
Soft Touch Pad	BigBen	Ca. € 15,-	Sehr gut
Analog Controller	BigBen	Ca. € 13,-	Sehr gut
Pro Pad	Brooklyn	Ca. € 25,-	Sehr gut
Cube Controller (mit Cover-Schalen)	4Gamers	Ca. € 25,-	Sehr gut
Lenkräder			
Booster 9000	Brooklyn	Ca. € 70,-	Sehr gut
Booster 5000	Brooklyn	Ca. € 60,-	Sehr gut
Challenge 2 Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 35,-	Sehr gut
GTZ 500	Saitek	Ca. € 35,-	Gut
Topgear	Logic 3	Ca. € 45,-	Gut
Cube Racing Wheel	Speed Link	Ca. € 80,-	Gut
RGB-Kabel			
RGB-Kabel	Wolfsoft	Ca. € 86,-	Super
RGB-Kabel mit Booster	Wolfsoft	Ca. € 25,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Brooklyn	Ca. € 10,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Saitek	Ca. € 12,-	Sehr gut
RGB-Kabel	BigBen	Ca. € 8,-	Gut
RGB-Kabel	Nintendo	Ca. € 30,-	Gut

Artikel	Hersteller	Blöcke	Preis
Memory Cards:			
Memory Card 64 MB	BigBen	1.019 Blöcke	Ca. € 25,-
Memory Card 16 MB	Hama	251 Blöcke	Ca. € 30,-
8 MB Memory Card	Flame	123 Blöcke	Ca. € 30,-

Leserbriefe

Eure Meinung ist gefragt!

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder wollt einfach nur eure Meinung sagen? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: n-zone@computec.de

Metroid Prime

Hallo N-ZONE!
Ich wollte einfach nur mal meine Meinung zu *Metroid Prime* äußern. Das Spiel ist ja so was von genial. Als Kenner der alten *Metroid*-Spiele lagen meine Erwartungen natürlich sehr hoch. Allerdings hat mich *Metroid Prime* von Anfang an in seinen Bann gezogen. Das Game spielt sich einfach wie *Super Metroid*, nur in 3D! Die Visor-Effekte sind ja wohl fantastisch! Und auch wie man den Morph-Ball in 3D umgesetzt hat, ist einfach bemerkenswert. Ich bin restlos begeistert und kann *Metroid Prime* nur jedem Spieler empfehlen. Mich würde allerdings interessieren, ob das die anderen Leser auch so sehen.

EUER TREUER LESER MARCO!

Servus N-ZONis!
Metroid Prime ist ja wohl das geilste Spiel der vergangenen Jahre! Das Spiel motiviert einen einfach immer wieder

„Metroid Prime ist das geilste Spiel der vergangenen Jahre!“

aufs Neue – und das, obwohl es relativ schwer ist! Allerdings ist es niemals unfair und riesengroß. Auch die Steuerung und die Grafik sind einfach nur grandios! Für mich ist *Metroid Prime* ein nahezu perfektes Spiel, das in keiner GameCube-Sammlung fehlen sollte!

CU, TOM

Guten Tag!
Ich verstehe gar nicht, wieso *Metroid Prime* überall so gute Kritiken bekommt. Das Spiel ist doch so was von langweilig! Immer das ständige Hin-und-her-Gelaufe. Dann die Steuerung: Die ist ja totaler Schrott. Wenn ich einen Feind im Kampfgetümmel nicht anvisiert habe, dann kann man das Zielen ja total vergessen. Viel zu kompliziert! Die Grafik ist auch nicht so toll, wie alle immer sagen. Die Lava- und Wassereffekte sehen längst nicht so gut aus wie bei *Starfox Adventures*. Darüber hinaus bietet das Spiel kein Bump Mapping (das sollte heutzutage eigentlich Standard sein) und keinen Mehrspieler-Modus. Und von der Story kriegt man nur etwas mit, wenn man die ganze Zeit wie blöde alle Computer-Terminals scannt. Warum hat man da nicht ein paar schöne Zwischensequenzen mit schöner Sprachausgabe integriert? Speichern kann man auch nicht jederzeit, sondern auch nur an Speicherpunkten. Die Gegner tauchen auch nach dem Verlassen eines Raumes wieder auf. Was soll denn das? Das ist doch alles längst nicht mehr zeitgemäß! Ich finde das Spiel total überbewertet!

GRUSS, JENS

Verträumt

Sehr geehrte Damen
und Herren des N-ZONE-Teams,
das Cover der Ausgabe 69 gehört zu den schönsten, die ich je gesehen habe. Womit wir auch direkt beim Thema wären: *Zelda*. Ich kann es einfach nicht verstehen, wieso sich angebliche Nintendofans dermaßen über den Grafik-Stil eines Spiels aufregen können. Ich für meinen Teil sehe es als richtigen Schritt an, um ein Spiel so einzigartig wie möglich zu machen. Man braucht sich doch nur mal das Softwareeinerlei im Videospielregal anzuschauen, da sind solche Abwechslungen doch durchaus erfreulich. Zumal der Cel-Shading-Stil ja perfekt zu dem Game passt. Außerdem sollte man Videospiele mehr als Kunst sehen. Gerade *Zelda* ist ein so wunderschönes Spiel, dass man nicht mehr so schnell davon loskommt. Die Sonnenauf- und -untergänge bei *Ocarina of Time* z. B. sind einfach nur zum Träumen gewesen. Sicherlich gibt es immer „coole“ Leute, die sagen: „Ich zock viel lieber *indiziert* oder *indiziert*, aber *indiziert* ist auch ganz geil“. Zum großen Teil stehen solche Games aber qualitativ weit hinter Nintendo-Produkten. Versteht mich nicht falsch, mit meinen 19 Jahren komme ich an jede Software ran, die ich will. Oft ist aber das Design der Verpackung hübscher als das ganze Spiel. Daher sollte man aufhören, über Sachen abzulästern, die man noch nicht einmal richtig kennt. Ich bin überzeugt davon, dass *Zelda – The Wind Waker* ein Stück Videospielgeschichte ist, die man sich nicht entgehen lassen darf.
Mit freundlichen Grüßen

MICHAEL STEINHAGEN

EIN TRAUM Wir finden auch, dass Zelda märchenhaft schön ist.

Moin Moin!
Ich möchte auch mal meine Meinung zu Nintendo loswerden. Ich finde, dass Nintendo viel zu wenig Werbung macht. Während Sony und Microsoft ständig Werbung im Abendprogramm machen, kann man froh sein, wenn man mal eine Nintendo-Werbung erhascht. Ich verstehe das nicht ganz. Ihr habt in der letzten Ausgabe geschrieben, dass Nintendo das Geld in Form von Bundles oder Gutscheinen lieber an die Kunden weitergeben möchte. Das finde ich zwar sehr löblich, allerdings sollte Nintendo dies auch mit den entsprechenden Marketing-Kampagnen unterlegen. Das ist doch einfach sehr schade, da hat Nintendo so viele geile Spiele (*Starfox Adventures*, *Eternal Darkness*, *Super Mario Sunshine* und nicht zu vergessen das grandiose *Metroid Prime*) und ist trotzdem nicht die Nummer 1 auf dem Konsolenmarkt. Meiner Meinung nach hat das einzig und alleine Nintendos Marketing-Kampagne versaut. Allerdings bin ich schon sehr froh, dass Nintendo nun

„Nintendos Marketing-Kampagne hat alles versaut!“

endlich wieder Bundles, wie seinerzeit beim Nintendo 64, veröffentlicht. Ich denke, der GBA SP ist zudem eine richtig coole Hardware und ich hoffe, dass der GameCube-Nachfolger ebenso genial aussehen wird.

EIN TREUER NINTENDO-FAN ANDREAS

Verärgert

Guten Tach!
Als ich in der letzten Ausgabe gelesen habe, dass Nintendo eine neue Konsole plant, konnte ich vor Wut kaum an mich halten. Ich finde es zwar toll, dass Nintendo nicht aus dem Hardware-Geschäft aussteigt, aber muss denn dann so schnell eine neue Konsole folgen? Ich habe mir gerade erst den GameCube gekauft. Muss ich mir dann in zwei Jahren bereits wieder eine neue Konsole kaufen? Das Gleiche gilt für den GBA. Als alter Nintendo-Fan habe ich mir den alten GBA vor einem guten Jahr gekauft. Damals habe ich mich auch über das miserable Display geärgert, mir aber gedacht, dass es schon irgendwann eine vernünftige Lichtlupe geben wird, die das Problem beheben wird. Außerdem mussten damit ja alle zurechtkommen. Doch jetzt bringt Nintendo plötzlich den GBA SP auf den Markt – und zwar mit einem vernünftigen Display und Hintergrund-Beleuchtung! Wer soll denn das alles bezahlen? Mich würde mal interessieren, wie die anderen Leser darüber denken!

TZULU

Wrestling-Kritik

Hallo N-ZONE-Team!
Die Kritik des verärgerten Wrestling-Fans aus der Ausgabe 03/2003 bewegte mich zu diesem Brief. *Wrestlemania X8* ist ein Spiel, das von mir keine 50 % bekommen hätte. Da hat ja *WWF Royal Rumble* auf dem SNES noch mehr Fun gebracht! Ich besitze *Smackdown 4 S.Y.M.* auf der PS2 und kann beide Spiele vergleichen. Obwohl man für beide Spiele ungefähr denselben Preis bezahlt, liegen Welten an grafischen, spielerischen und inhaltlichen Unterschieden dazwischen. Allein der Editor auf der PS2 bietet wesentlich mehr Möglichkeiten als auf dem GameCube. Die *Matrix*-ähnlichen Effekte im Kampf sucht man auf dem Würfel genauso vergeblich wie einen vernünftigen Story-Modus. Ein vernünftiges Backstage-Geknüppel ist auf dem Cube gar nicht erst möglich. Darüber hinaus beherrschen die GameCube-Wrestler nur ein Drittel der Moves, die auf der PS2 möglich sind. Ich will den Würfel ja nicht runtermachen, aber da hätte man sich einfach mehr Mühe geben sollen. Mein Fazit zu *WX8* ist: Kannste in de Tonne kloppen dat Teil!

SASCHA

INFO STIMMEN AUS DEM FORUM

Forums-Geflüster

Neben unserer beliebten Leserbrief-Ecke bietet euch auch das N-ZONE-Forum die Möglichkeit der freien Meinungsäußerung. Dort könnt ihr euch informieren, mit anderen Usern diskutieren und eure Ansichten mitteilen. Unter der Adresse www.n-zone.de meldet ihr euch schnell und kostenlos an und schon dürft ihr loslegen! Die interessantesten Beiträge erscheinen hier im monatlichen Forums-Geflüster.

Stimmen aus dem N-ZONE-Forum zum Thema „GameCube online besser als Xbox Live?“ :

BruceWillisFan — XBox live besser als Gamecube online?
Rang: ▲
Angemeldet seit: 05.03.03
IP: 195.93.74.11
Gepostet: 15.03.03 10:12
Ich persönlich denke ja das der Gamecube online wenig Chancen gegen XBox live. Wer am 14.03.03 GIGA geguckt hat wird bemerkt haben das für die XBox schon mehr als 4 Spiele im Handel sind die auch gleichzeitig online fähig sind(was für eine Grammatik). Ob Ghost Recon das für die Xbox online geht auch aufm Cube online läuft? PSO 1 und 2 sind zwar verdammt gut aber für Leute die nicht so auf RPG-adventures stehen lohnt sich die Anschaffung glaube ich nicht.

sam11 — AW: XBox live besser als Gamecube online?
Rang: ▲
Angemeldet seit: 02.02.03
Gepostet: 15.03.03 10:48

Also wenn es um die Kohle geht ,dann ist Xbox besser,denn es ist da ein ganzes Jahr gratis.Ich muss das sagen obwohl ich mehr Gamecube Fan bin.Das einzige was mir an Xbox gefällt ist Rare.

RGB_KABEL — AW: XBox live besser als Gamecube online?
Rang: ▲
Angemeldet seit: 18.03.02
Gepostet: 15.03.03 10:54

ich find eh das das Onlinegeschäft bei Nintendo ein reinfall ist! Ich mein man kann doch net mit einem Spiel das wieder nur mal Aufgefrischt ist Online gehen.Das ist eine zumutung die Xbox ist bei weitem wirkliche Onlinetechnisch überlegen.Gerade mit den Spielen also wenn ich mit einer Konsole Online gehen wollte, dann würde ich mir ne Xbox holen.Aber naja ich guck mal wie das bei Nintendo ist, vieleicht wird es ja mit PSO doch ganz lustig

Master_Yoda — ...
Rang: ▲
Angemeldet seit: 02.06.02
Gepostet: 15.03.03 11:29
naja... ich würde nicht grad sagen, dass die xbox da besser ist.
wenn man nur modem oder so hat und extra nen dsl-dinger holn muss, ist das auch nich grad günstig.
bleibt nur noch zu hoffen, dass nintendo und sega die scheiße mit der"hunter's licence" lassen.
trotzdem: gleichen 4 mittelmäßige, (mehr oder weniger) unbekannte spiele einen spielehammer aus?!? nö!
cu

mike_007 — AW: ...
Rang: ◆
Angemeldet seit: 08.11.01
Gepostet: 15.03.03 12:27
Du bezeichnest PSO einen Spielehammer und zugleich Unreal Championship und co als 'mittelmäßig - mehr oder weniger"?! *löl*
1. ist PSO für den GC weder grafisch noch soundtechnisch dem alten DC-Vorgänger überlegen - abgesehen vom analogen PL2
2. fallen beim Online-Spielen, egal ob mit GC oder Xbox IMMER zusätzliche Gebühren an - seien es Telefongebühren fürs Modem oder Breitband-Gebühren
3. sind die Xbox-Live Titel, objektiv gesehen, wahre Online-Kracher bei denen man sich über's Headset sogar noch blöd anquatschen kann - ohne unterm Zocken auf ner Tastatur rumhämmern zu müssen.
4. die Xbox-Live Titel sind grafisch spitze, soundtechnisch mit Dolby Digital ausgerüstet und vor allem NEU - ja ok, ein paar Monate alt

PS: abgesehen von den technischen Mängeln von PSO: spielerisch (also das Spiel an sich) war bzw. ist es auch kein Höhenflug - eher Tiefflieger

geändert am 15.03.03 um 12:30 Uhr von mike_007

Mineral — AW: ...
Rang: ▲
Angemeldet seit: 05.03.03
Gepostet: 15.03.03 17:43

1. NINTENDO wird es ALLEN zeigen wartet bis Mario Kart kommt !!!
2. Auf das geschwafel online kann ich zu gut verzichten!!!
3. PSO ist nicht das einzigste Spiel !
4. Auf X-Box gibts noch keine guten Online Kracher ,nicht einmal annähernt !!!
5.Ich werd`s mir NUR für`n GC holen ,da das einzig gute an der X-Box RARE ist !!!
6. Ich habe fertig !

Mii — AW: XBox live besser als Gamecube online?
Rang: ▲
Angemeldet seit: 25.03.02
Gepostet: 16.03.03 16:26

Ich denke Big N macht einiges falsch bim online gaming
1) nur Softwaretastatur bei PSO da braucht man Jahre für nen Text
2)Für jedes Game seperat bezahlen (Hunter-Lizens) Sauerei
3) Kein Hadset also wenn man sich unterhalten will nur schriftlich wegen Punkt 1 unmöglich
4)Nur ein Game (wenn auch von guter qualität)

aber eins ist gut auch mit 56k gehts online trotzdem werd ich erstmal nur mit Splitscreen über Ragol laufen

ilia111 — AW: XBox live besser als Gamecube online?
Rang: ▲
Angemeldet seit: 26.11.01
Gepostet: 17.03.03 00:38

also auch wenn mich das thema manchmal langsam wirklich ankotz versuch ich mal schrittweise objektiv zu urteilen.

Gamecube: ein onlinte titel ist in der tat zu wenig doch bis jetzt sind mir 2 weiter bekannt von welchen das release datum noch nicht bekannt ist: Ghoulsn ghosts online und mario kart
- ein vorteil wiederum ist das man kein adsl benötigt und im gegensatz zu xbox live in allen ländern wo der cube released ist online gehen kann. bei xbox live ists ja nur in 8 oder so zur zeit möglich die aneren sollen ja noch folgen
- hunters licence find ich ein vorteil so brauch man nur für die games zahlen für die man auch will.
- nachteil ist sicher auch fehlendes headset/tastatur zur zeit in europ (möglich wärs ja nintendo zeigt ein headset auf er e3 man weiß ja nie. ein vorteil ist aber wiederrum ohne headset das man sich nicht von anderen menschen die nur zu spaß onlnine rumgeistern "verarschen lassen muss.
ob nun vortiel oder nachteil lässt sich der letzt punkt meiner meinung nach nciht so direkt einordnen. aber immerhin ist bei nintendo 1 monat gratis wens danach keine lust mehr macht der hört auf.

XBOX:
ganz klarer vorteil es sind einfach von anfang an genug online fähige games verfügbar außerdem stellt microsoft den gameshersteillern einen server zur verfügung uns lässt nicht wie nintendo die hersteller alles machen (was einige hersteller beim thema nintendo online abschreckt)
- ganz klarer nachteil es ist adsl absolut nötig was sicher einige kunden abschreckt. nintendo ist mir dem modem sicher klar im vorteil
- ein vorteil wie ebenso ein geringfügigier nachteil das headseit entlich sind keine ellenlangen tastatureingaben mehr nötig aber was wenn einem jemand mit seinem gequatsche so auf die nerven geht das man keine lust mehr hat (da bleib ich lieber bei der tastatur)
- für mich ist außerdem ebenso nachteil wie vorteil was kommt nachden 12 monaten gratis darüber ist nämlich 0,0 gar nichts bekannt. das find ich ziemlich scheiße von microsoft

bla bla bla darüber könnte man romane schreiben ich habe alles gesagt.

ps: ob ihrs glaubt oder nicht ich habe einen gamecube und ich liebe ihn ^^ *gg* ne im ernst ich bin mit dem cube vollkommen zufrieden und wenn ich genug geld habe geh ich auch mit ihm online

HELIUMLUFTBALLON — AW: XBox live besser als Gamecube online?
Rang: ▲

TOLLER BEITRAG in unserem Forum könnt ihr euch mit anderen N-ZONE-Lesern und der Redaktion austauschen.

INFO JOYTECH PRÄSENTIERT ...

Gewinnspiel

Ihr wollt einen der schönen neuen Joytech-TFT-Displays gewinnen?

Dann schickt uns einfach eine E-Mail oder einen Brief mit einer selbst erdachten oder erlebten Geschichte. Alternativ dürft ihr auch ein Gedicht schicken. Einzige Bedingung: Es muss etwas mit dem Thema Videospiele zu tun haben! Die witzigste Antwort gewinnt und wird in der kommenden Ausgabe abgedruckt. **COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-ZONE, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth, E-Mail: n-zone@computec.de Einsendeschluss ist der 29. April 2003.**

Leser fragen, N-ZONE antwortet

WALUIGI
Wer ist dieser Kerl überhaupt?

Yu-Gi-Oh!

Hi N-ZONE-Redaktion!
1. Wird *Yu-Gi-Oh!* auch für den GameCube erscheinen?
2. Wird es dann dazu einen Kartenleser geben?
3. Wie sieht es eigentlich mit dem Spiel *Captain Tsubasa* aus?
4. Wann bringt ihr einen Bericht über *Mario Kart* heraus?
5. Ist Wario Marios Bruder? Oder ist Waluigi Wario's Bruder? Ich blicke da nicht ganz durch, vielleicht könnt ihr mir helfen.
6. Gibt es bei euch einen Newsletter-Service? Wenn ja, könntet ihr mir dann welche schicken? Euer Leser

MORITZ „MJR" RÖSSEL

N-ZONE: *1+2: Bislang gibt es dazu keine offizielle Ankündigung. Allerdings würde es uns sehr verwundern, wenn es Yu-Gi-Oh! nicht auf den GameCube verschlagen würde. Vielleicht gibt es ja bereits auf der E3 eine Ankündigung.*
3. Das Spiel basiert auf einer japanischen Anime-Serie. Es ist sehr unwahrscheinlich, dass es den Sprung nach Europa schafft.
4. Nintendo hält sich derzeit leider sehr bedeckt zu Mario Kart für den GameCube. Da der Titel hierzulande allerdings bereits im 3. Quartal erscheinen soll, dürfte Nintendo den Mantel des Schweigens auf der E3 endlich lüften. Dann werden wir euch auch umgehend genauere Informationen und Screenshots zu dem heiß erwarteten Titel liefern können.
5. Offiziell ist es so, dass Wario ein Cousin der Mario-Brüder ist. Waluigi ist wiederum der Bruder von Wario.
6. Nein, leider gibt es bei uns keinen Newsletter-Service.

Online-Fragen

Hallo N-ZONE-Team!
Ich lese euer Magazin schon lange und es gefällt mir bisher sehr gut. Ich habe ein paar Fragen an euch.
1. Kann man eigentlich bei *Phantasy Star Online: Episode I & II* auch offline alleine spielen? Denn ich kann nicht mit dem GameCube online gehen, da das zu teuer ist.
2. Die Link-Möglichkeit zwischen dem GameCube und dem GBA klingt gut, aber kann man bei Spielen wie *Zelda: The Wind Waker* und *Final Fantasy: Crystal Chronicles* den GBA nutzen, ohne ein entsprechendes Modul zu haben?
3. Wieso habt ihr eigentlich den Umfang aus euren Wertungskästen herausgenommen?

EUER TREUER LESER, DIMITRI

N-ZONE: *Vielen Dank für die Treue!*
1. Es ist überhaupt kein Problem, Phantasy Star Online auch offline alleine zu spielen. Offline zu mehreren per Splitscreen macht aber mehr Spaß!
2. Auch dies ist ohne Probleme möglich. Der GBA benötigt nicht unbedingt ein Modul, wenn er mit dem GameCube verlinkt werden soll. Bei Spielen, wie Metroid Fusion (GBA) und Metroid Prime (GameCube), bei denen man gegenseitig bestimmte Sachen freischalten kann, braucht man logischerweise beide Module. Dies ist bei Zelda für den GameCube aber nicht der Fall.
3. Eine Level- oder Missionsanzahl sagt nichts über die Länge eines Spiels aus. Und eine Stundenangabe ist ebenfalls zu unpräzise, da jeder Spieler ein eigenes Spieltempo hat.

Vom GBA auf den GC

Hi, N-ZONE-Team!
1. Wisst ihr ein genaues Datum für den Game Boy Player?
2. Wird es den Game Boy Player auch in Schwarz geben?
3. Kann man auf dem Game Boy Player auch Game-Boy- bzw. Game-Boy-Color-Spiele spielen?
4. Wird es von Nintendo ein TFT-Display für den GameCube geben?

M.F.G. PATRICK KÖNIG

UMFRAGE ONLINE

Wer ist online?

Was ist schöner? Online zu zocken oder wenn die Kumpels direkt neben einem auf dem Sofa sitzen? Wie viele von euch sind schon mit dem GameCube online und wer möchte das überhaupt? Diese Infos wollten wir unter **www. n-zone.de** von den Usern wissen.

Ich will auf jeden Fall online gehen!

FAQ GAME BOY ADVANCE SP

Die wichtigsten Fragen zum Game Boy Advance SP

Da wir zum Thema GBA SP immer wieder Zuschriften mit ähnlichen Fragen bekommen, wollen wir in unserem FAQ gesondert darauf eingehen.

Frage: Wo gibt es den Kopfhörer-Adapter?
Antwort: Den Adapter erhaltet ihr bei der Nintendo Konsumentenberatung (Tel. 0180-5005806, 0,12 € pro Minute). Der Preis beträgt € 8,-. Das gute Stück soll spätestens ab Ende April verfügbar sein. BigBen hat aber zum Preis von circa € 7,- ein Bundle bestehend aus Kopfhörern und Kopfhörer-Adapter im Angebot, welches ihr im Handel erwerben könnt.

Frage: Wie funktioniert das mit dem 50-Euro-Gutschein, der dem GBA SP beiliegen soll?
Antwort: Wenn ihr bis zum 3. Mai 2003 einen GameCube oder ein GameCube-Bundle kauft, erstattet Nintendo euch einen Betrag von € 50,-. Dazu müsst ihr den der Verpackung des GBA SP beiliegenden Gutschein ausfüllen und die Kaufbelege des GBA SP sowie des GameCube an Nintendo schicken. Die Adresse steht auf dem Gutschein. Anschließend erhaltet ihr einen Verrechnungsscheck über € 50,-, den ihr bei jeder Bank einlösen könnt. Falls eurem GBA SP kein Gutschein beiliegt, dann habt ihr schon die zweite Auslieferungsmenge erwischt. Der Gutschein liegt nur der ersten Auslieferungsmenge bei.

Frage: Kann ich für den GBA SP eigene Batterien verwenden?
Antwort: Nein, der GBA SP besitzt einen eigenen Akku. Dieser Akku hält jedoch mit eingeschalteter Beleuchtung mindestens 10 Stunden. In der Praxis hat er bei uns sogar noch etwas länger gehalten, so dass es auch keinen Grund gäbe, andere Batterien zu verwenden.

Frage: Wird es größere Akkus geben?
Antwort: In Japan gibt es bereits einen Akku für den GBA SP, der die Spieldauer mit Beleuchtung auf 17 Stunden und ohne Beleuchtung auf 30 Stunden erhöht. Doch auch in Europa vertreibt BigBen bereits einen Ersatz-Akku. Dazu müsst ihr nur die Klappe auf der Rückseite des GBA SP aufschrauben. Ihr braucht keine Angst um eure Garantie zu haben.

N-ZONE: *1+2: Der GameCube Game Boy Player wird in den Farben Lila und Schwarz im Juni auf den europäischen Markt kommen.*
3. Das ist kein Problem und sollte mit den meisten Spielen funktionieren.
4. Nintendo plant derzeit keinen TFT-Bildschirm für den GameCube. Allerdings hat Joytech gerade einen sehr guten Bildschirm für den GameCube veröffentlicht. Werft einfach mal einen Blick in unseren Hardware-Bereich auf Seite 70.

GC-Nachfolger?

**Hallo liebe N-ZONE-Redaktion!
Ich finde euer Heft total klasse. Aber jetzt zu meiner Frage: Warum bringt ihr nichts über den Nintendo Nexus, den Nachfolger vom GameCube? Er ist schon seit Wochen im Internet zu sehen und in einem anderen Magazin werden sogar schon technische Daten über ihn verraten. Habt ihr schon mal ein Bild von ihm gesehen? Ich finde, er sieht total klasse aus. Macht weiter so! Servus!**

N-ZONE: *Wir haben durchaus vom Nintendo Nexus gehört. Allerdings ergab eine kurze Nachfrage bei Nintendo, dass es sich schlicht und ergreifend um eine gut gemachte Fälschung handelt. Und warum sollen wir über etwas berichten, das gar nicht stimmt? Sicher ist: Nintendo werkelt an einem Nachfolger der „früher oder zeitgleich mit der Konkurrenz erscheinen wird". Diese Aussage stammt von Nintendo-Präsident Satoru Iwata selbst. Allerdings liegt eine Veröffentlichung der Konsole dann immer noch zwei Jahre entfernt. Und Nintendo wird nicht den Fehler machen, einen Hype um eine Konsole anzufachen, wenn der GameCube gerade erst in seine Blütezeit kommt.*

KEINE AUFREGUNG
Der Nexus ist nur eine Fälschung.

Schiebung!

**Hallo N-ZONE!
Ich habe ein paar Fragen an euch:
1. Eigentlich dachte ich, dass *Baldur's Gate: Dark Alliance* bereits am 21. März erscheinen sollte. Das habt ihr zumindest in der vergangenen N-ZONE geschrieben. Allerdings konnte ich das Spiel bisher nirgendwo finden. Was ist denn da passiert?
2. Fallen bei *Phantasy Star Online Episode I & II* weitere Kosten über die Hunters Licence hinaus an?
3. Bei *The Legend of Zelda – The Wind Waker* habt ihr mal geschrieben, dass der Titel am 3. März erscheint. Laut eurem letzten Spielelexikon soll der Titel aber schon am 2. März erscheinen. Was ist denn nun richtig?**

GRUSS, MANNI

N-ZONE: *1. Ursprünglich sollte Baldur's Gate tatsächlich am 21. März erscheinen. Leider hat sich der Titel kurzfristig auf den 2. Mai verschoben.*
2. Neben der Hunters Licence fällt noch das Geld für die normalen Telefongebühren an. Falls ihr eine DSL-Flatrate besitzt, braucht ihr allerdings außer der Hunters Licence keine zusätzlichen Kosten zu befürchten.
3. The Legend of Zelda – The Wind Waker sollte zunächst am 3. Mai erscheinen. Da der 3. Mai aber auf einen Samstag fällt, entschied man sich bei Nintendo das Spiel bereits einen Tag früher, am Freitag, den 2. Mai, zu veröffentlichen.

Wertungskästen

**Hallo erst mal ...
Ich wollte eigentlich nur ein paar Sachen bezüglich der Erneuerungen loswerden: Was ist eigentlich beim Bewertungs-Kasten mit dem Punkt „Spaß" passiert? Außerdem: könntet ihr bitte wieder Umfang und Schwierigkeitsgrad anbringen? Das sind bei mir durchaus Kaufgründe. Das mit den „Pros" und „Contras" ist eine gute Erneuerung und hat lange Zeit gefehlt. So, das war's.**

CIAO BELLA, DAVID JOHANNSEN

N-ZONE: *Der Spaß spiegelt sich in unseren Multi- und Einzelspieler-Wertungen wider. Der Umfang stellt eine relativ ungenaue Angabe dar. Wir könnten zwar angeben, dass Spiel XY 30 Levels hat und Spiel AB 10 Dungeons. Allerdings können die Levels bei Spiel XY sehr kurz sein, so dass man mit dem Spiel AB viel längeren Spielspaß hat. Eine Stundenangabe, wie lange man für ein Spiel braucht, macht auch keinen Sinn mehr, da geübte Spieler einfach wesentlich weniger Zeit für ein Spiel benötigen als weniger geübte Spieler. Das trifft auch auf den Schwierigkeitsgrad zu. Profi-Spieler empfinden Super Mario Sunshine als leicht, während Videospiel-Neulinge schon über den ersten Level nicht hinauskommen. Wenn ein Spiel aber allzu kurz oder besonders schwer ist, dann werden wir das weiterhin im Text erwähnen.*

Frage: Funktionieren alle alten Game Boy-Spiele mit dem GBA SP?
Antwort: Bis auf wenige Ausnahmen sollten alle alten Game Boy-Spiele auch auf dem GBA SP funktionieren.

Frage: Ich habe schon einen alten GBA. Lohnt sich der GBA SP für mich?
Antwort: Technisch ist der GBA SP vollkommen identisch mit dem alten GBA. Die Spiele sehen auf dem GBA SP nicht besser aus. Ob jemand also bereit ist, für das neue Design und die Beleuchtung zu bezahlen, muss jeder für sich selbst entscheiden.

Frage: Zerkratzt der Lack schnell?
Antwort: Der GBA SP ist zwar eine Handheld-Konsole, die überall hintransportiert werden kann und somit einiges aushalten muss, allerdings sollte man mit der Lackbeschichtung vorsichtig sein. Gerade Sandkörner vom Strand stellen ein wahres Gift für die edle Beschichtung des GBA SP dar.

Frage: Kann ich meinen neuen GBA SP mit einem alten GBA verlinken?
Antwort: Ja, das ist ohne Probleme möglich.

Frage: Funktioniert mein bisheriges Zubehör mit dem GBA SP?
Antwort: Lichtlupen-Konstruktionen sowie Batterie-Paks funktionieren mit dem GBA SP nicht mehr. Linkkabel funktionieren aber ohne Probleme. Bei neuem Zubehör würden wir im Zweifel immer im Geschäft nachfragen.

Frage: Den alten GBA konnte man ja mit dem GameCube verlinken. Ist dies mit dem GBA SP möglich?
Antwort: Ja, das funktioniert genauso gut wie mit dem alten Game Boy Advance.

Frage: In welchen Farben ist der GBA SP erhältlich?
Antwort: Den GBA SP gibt es derzeit in den Farben Blau, Schwarz und Silber. Weitere Farben sind zurzeit nicht geplant. Wir halten euch auf dem Laufenden.

Lesefutter für Konsolenfans!

XBOX-ZONE – das unabhängige Magazin rund um die Xbox!
Diesen Monat im Test: *Yager* (Test + Komplettlösung auf 12 Seiten!), *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball*, *Indiana Jones*, *Steel Battalion* und *DTM Race Driver*. Außerdem mit den aktuellsten Xbox-Live-News (7 Seiten inklusive fettem Gewinnspiel!), brandheißen Vorschau-Berichten zu *Enter the Matrix*, *Medal of Honor: Rising Sun*, *Starcraft Ghost*, *MotoGP 2* und *Soul Calibur 2*. Mit echten Spielszenen der Xbox-Spielehighlights auf DVD. Jetzt im Handel!

PLAYZONE – das Magazin für alle PlayStation-2-Fans!
Im Test: *Tom Clancy's Splinter Cell* (Test + Komplettlösung auf 24 Seiten!), *Primal*, *Tenchu: Wrath of Heaven* und *War of the Monsters*. Außerdem im Heft: die aktuellsten PS2-News, Vorschau-Berichte zu *Medal of Honor: Rising Sun*, *Onimusha 3*, *Jak and Daxter 2* und *Resident Evil: Dead Aim*. Ebenfalls im Heft: Die große Reportage über das Eye Toy von Sony. Mit DVD! Ab jetzt im Handel!

FEEDBACK

EURE ANSICHTEN ZU AKTUELLEN THEMEN!

Der neueste Auftritt von Samus löste nicht nur in der Redaktion **regelrechte Jubelstürme** aus. Auch viele Leser sind von diesem Erlebnis hin und weg.

NACHFOLGER GEWÜNSCHT!
Eigentlich haben wir mit diesem **Ergebnis gerechnet,** denn uns geht es genau wie euch. **Eine Fortsetzung muss her** und zwar schnell. **Satte 80,6 %** von euch können es kaum erwarten, **Samus** in ihr **nächstes Abenteuer** zu schicken.

UUUND ACTION!!!
Hinsichtlich der Frage, ob das Spiel von ausreichend Zwischensequenzen aufgelockert wird, war die Abstimmung sehr ausgeglichen. **39,5 %** empfanden **die Anteile von Spiel- und Zwischensequenzen** als sehr ausgeglichen. **39,5 %** hingegen hätten sich über **ein paar mehr auch gefreut** und die restlichen **21%** konnten sich an den tollen Szenen **gar nicht satt sehen**.

METROID

NÄCHSTES FEEDBACK-THEMA:

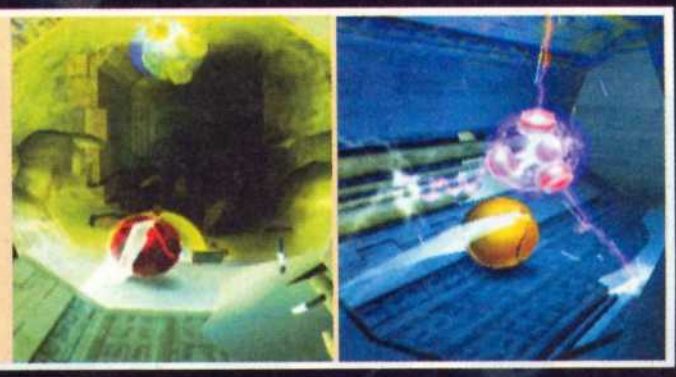
DER GBA SP

Seit dem 28. März ist der modifizierte GBA im Handel erhältlich. In Japan und den USA konnte er bereits die Spielerherzen im Sturm erobern. Nun möchten wir von euch wissen, wie euch das gute Stück gefällt. Wollt ihr ihn euch holen, gefällt euch das Design oder seid ihr mit dem normalen GBA glücklich?
Abstimmen könnt ihr auf www.n-zone.de oder beantwortet die Fragen im Zeugnis auf Seite 95. Wir sind gespannt!

Wir haben euch auf unserer offiziellen Internetseite www.nzone.de die Möglichkeit gegeben, über *Metroid Prime* zu urteilen. Eure Meinung und das, was ihr über ein Spiel denkt, sind gefragt.
Jeder von euch findet mit Sicherheit ein Spiel total klasse oder hat was daran auszusetzen. Deshalb präsentieren wir euch zukünftig in unserer neuen Feedback-Rubrik die interessanten Ergebnisse unserer Umfragen. Wir geben euch ab sofort jeden Monat die Möglichkeit, zu einem derzeit aktuellen Thema Stellung zu beziehen. Alles in allem liegt *Metroid Prime* bei euch in der Gunst ganz weit vorn. Fast einstimmige Ergebnisse über die Inszenierung des Morph Balls, dem Wunsch nach einer Fortsetzung, die Spiellänge oder die Grafikleistung sind hierfür Beleg genug. Einzig und allein die Anzahl beziehungsweise die Dauer der Zwischensequenzen stieß auf sehr geteilte Meinung.
Wir freuen uns über eure rege Beteiligung und hoffen, dass dies auch in Zukunft so bleiben wird.

PRIME

MORPH BALL WORLDCUP
Mit einer **überwältigenden Mehrheit von 93,2 %** seid ihr der Meinung, dass die Inszenierung des **Morph Balls perfekter nicht hätte sein können.**



Seid ihr mit der Spieldauer von Metroid Prime zufrieden?

- **6,2%** Nein, das Spiel ist mir zu lang.
- **18,4%** Nein, das Spiel ist viel zu kurz.
- **75,4%** Ja, die Spiellänge ist genau richtig.

Was ist das beste GameCube-Spiel bisher?

- **9,6%** Super Mario Sunshine
- **6,6%** Tony Hawk's Pro Skater 4
- **10,3%** Resident Evil Zero
- **9,6%** Star Fox Adventures
- **8,8%** Eternal Darkness
- **52,2%** Metroid Prime
- **2,9%** TimeSplitters 2

Wie findet ihr die Grafik von *Metroid Prime*?

- **22,8%** Gut, aber es gibt hübschere Spiele.
- **7,9%** Hat meine Erwartungen leider nicht erfüllt.
- **69,3%** Metroid Prime hat die beste Grafik auf dem GameCube.

Welche Wertung würdet ihr *Metroid Prime* geben?

- **10,5%** Zwischen 86% und 90%.
- **9,6%** Zwischen 80% und 85%.
- **8,8%** Unter 80%.
- **71,1%** Zwischen 90% und 100%.

CHEATS & CODES

KERSTIN SPRINGER
28, Volontärin

Diesmal haben wir auch noch ein paar Classic-Cheats für zwei echte **GameCube-Highlights** für euch. Viel Spaß!!!

Sonic Mega Collection

CHEATCODE Level frei für den schnellsten Igel der Welt.

Ganze 82 % konnte dieses Old-School-Game, wie auf S. 54 nachzulesen ist, von uns absahnen. Damit ihr an diesem Geschwindigkeits-Overkill noch mehr Freude habt, könnt ihr auch auf die nachfolgenden Tipps zurückgreifen. Viel Spaß beim Daddeln!

Freie Levelanwahl für Sonic The Hedgehog:
Im Titelbildschirm müsst ihr den Analog-Stick rauf, runter, links, rechts drücken. Danach hört ihr als Bestätigung ein Klingeln. Anschließend müsst ihr die B-Taste gedrückt halten und dabei die Starttaste drücken.

Freie Levelanwahl für Sonic The Hedgehog 2:
Im Titelbildschirm die Optionen anwählen, dann den Sound-Test auswählen und danach die Musikstücke 19, 65, 9 und 17 nacheinander anspielen. Hört ihr ein Klingeln, dann haltet X gedrückt und aktiviert dabei die Start-Taste. Wenn Sonic und Tails erscheinen, muss nur noch die B-Taste gedrückt gehalten und dabei die Start-Taste aktiviert werden.

MIT UNSEREN KLEINEN TRICKS ... stehen euch sämtliche Levels offen!

Dr. Robotnik's Mean Bean Machine

Um hier in den Genuss der freien Levelauswahl zu kommen, müsst ihr vorher im Optionsmodus den jeweiligen Schwierigkeitsgrad auswählen. Wenn ihr das Spiel startet, müsst ihr die Continue-Funktion anwählen, um die verschiedenfarbigen Bohnen einzugeben:

EINGABE Mit der X-Taste wählt ihr die jeweiligen Bohnen aus.

ENDGEGNER Ab sofort könnt ihr auch gleich gegen Dr. Robotnik antreten.

Level	Gegner	EASY	HARD	HARDEST
2	Frankly			
3	Humpty			
4	Coconuts			
5	Davy Sproket			
6	Sqweel			
7	Dynamight			
8	Grounder			
9	Spike			
10	Sir Fuzzy Logik			
11	Dragon Breath			
12	Scratch			
13	Dr. Robotnik			

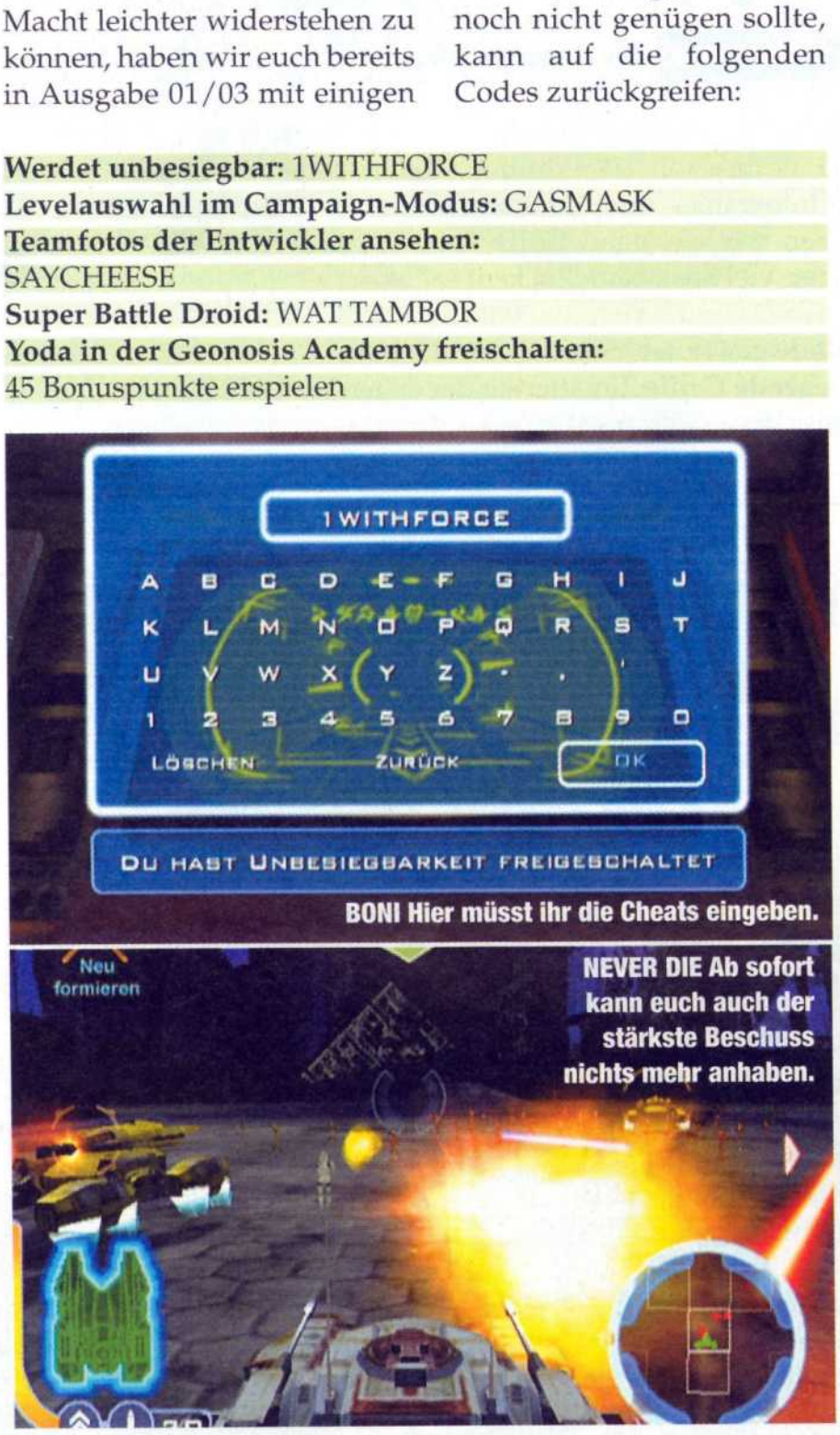
Star Wars: The Clone Wars

CHEATCODE **Möge die Macht mit euch sein!**

Um der dunklen Seite der Macht leichter widerstehen zu können, haben wir euch bereits in Ausgabe 01/03 mit einigen Cheats versorgt. Wem das noch nicht genügen sollte, kann auf die folgenden Codes zurückgreifen:

Werdet unbesiegbar: 1WITHFORCE
Levelauswahl im Campaign-Modus: GASMASK
Teamfotos der Entwickler ansehen: SAYCHEESE
Super Battle Droid: WAT TAMBOR
Yoda in der Geonosis Academy freischalten: 45 Bonuspunkte erspielen

BONI Hier müsst ihr die Cheats eingeben.



NEVER DIE Ab sofort kann euch auch der stärkste Beschuss nichts mehr anhaben.

Reign of Fire

CHEATCODE **Schaltet sämtliche Levels frei.**

Einfach folgendes Passwort eingeben: 9XL?GSB78

NULL PROBLEMO Ihr kommt nicht weiter? Nicht verzagen, N-ZONE fragen ...

Der Schatzplanet

CHEATCODE **Level frei für die aufregende Schatzsuche.**

Level 2: PELSINOR
Level 3: HAWKINS
Level 4: MORPH
Level 5: SCROOP
Level 6: ZANDARIA
Level 7: LOCALEX
Level 8: ROBOT
Level 9: JIMBO
Level 10: AMELIA
Level 11: PANTHEON
Level 12: SURF
Level 13: SOLAR
Level 14: LEGACY
Level 15: BEN
Level 16: SARAH
Level 17: PIGORS
Level 18: OXY
Level 19: PORTAL
Level 20: PLASMA
Level 21: CYBORG
Level 22: PROCYON
Level 23: YELLATO

ALL FREE Wenn alle 23 Levels offen stehen, fällt die Suche nach dem Schatz nicht ganz so schwer.

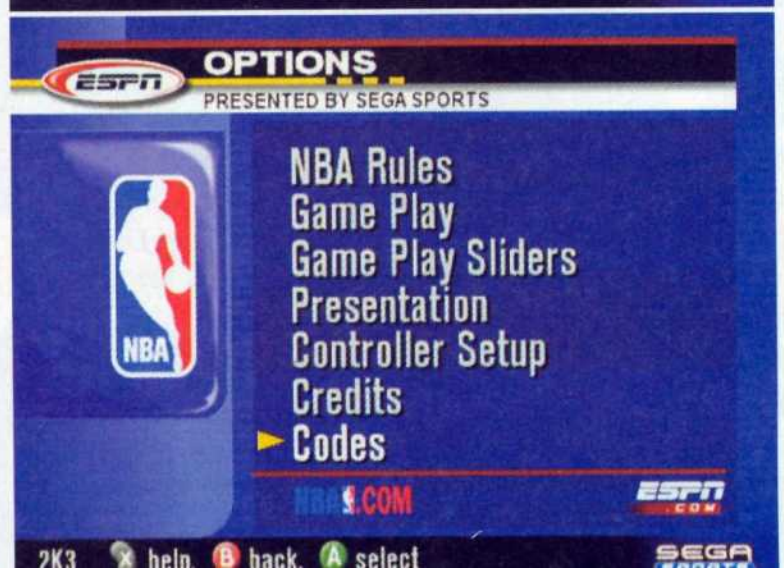
NBA 2K3

CHEATCODE **Kleine Auflockerung für die harte Einarbeitungszeit.**

Um Codes eingeben zu können, müsst ihr zuerst das Cheat-Menü freischalten. Dazu solltet ihr wie folgt vorgehen: Im Optionsmenü „Gameplay" auswählen, dann das Digi-Kreuz nach links, gleichzeitig den linken Analog-Stick nach rechts und dabei die Start - Taste drücken. Danach ist im Menü „Optionen" die Codeeingabe freigeschaltet.

Bonus Teams: MEGASTARS
Zweifarbige Spieler: DUOTONE
Vermüllte Straßen: SPRINGER
(funktioniert nicht im Gym)

EINFACH Nachdem ihr den Code eingegeben habt, muss er nur noch mit Return bestätigt werden.



EIINGABE Der Menüpunkt Codes muss vorher erst freigeschaltet werden.

SUPER Jetzt könnt ihr problemlos durch alle Levels daddeln.

Kong – The Animated Series

CHEATCODE Diese Codes geben euch Zugriff auf alle Levels.

Level 3: CHIROS20
Level 4: TANN29
Level 5: SHAMAN70
Level 6: LUA28
Level 7: LORNA26
Level 8: APBATO9
Level 9: RAMONE52
Level 10: ONIMOUS52
Level 11: JENKINS48
Level 12: KEEPAL52

ERSTE WELT 400 Punkte und schon könnt ihr abheben.

Zapper

CHEATCODE Die fliegende Grille.

Die Grillsaison ist eröffnet! Auch für Infogrames' durchgeknallte Grille haben wir ein paar Tipps auf Lager. Viel Spaß beim Zocken!

Runde gewinnen: Sechs Eier sammeln
Fliegende Grille: Ergattert in der ersten Welt 400 Punkte
Ultimative Zapping-Waffe: Kauft massenweise Libellen

Mortal Kombat: Deadly Alliance

CHEATCODE Der geheime Inhalt der Särge.

Überraschung ade! Nachfolgende Liste eröffnet euch alle Geheimnisse der 120 Särge.

Prissy Kitana: AA
Kitana: AB
Diva Li Mei: AC
Arena: The Portal: AD
Free Test Your Might: AE
+ 50 Koins: AF
Reptile Scorpion: AG
Commando Jax: AH
Quan Chi: AI
Goth Kung Lao: AJ
Golden Rose Kung Lao: AK
Fly Girl Sonya: AL
Goth Frost: AM
Anime Sonya: AN
Chrome Jax: AO
House of Pekara: BA
Reaper Scorpion: BB
Smoke Scorpion: BC
Sub-Zero: BD
Goth Scorpion: BE
Irish Rose Li Mei: BF
Gamma Jax: BG
Goth Kenshi: BH
Free Test Your Might: BI
Select Arcade Mode Arena: BJ
Anime Kano: BK
Kry Baby Kung Lao: BL
Flaming Frost: BM
Goth Quan Chi: BN
Thermal Mode: BO
Ermac Scorpion: CA
Hippy Li Mei: CB
Goth Shang Tsung: CC
Evergreen Shang Tsung: CD
+ 500 Koins: CE
Vlad Shang Tsung: CF
Armored Kenshi: CG
Skin-Suit Kitana: CH
Purple Quan Chi: CI
Anime Scorpion: CJ
Demon Quan Chi: CK
Suntan Quan Chi: CL
Black Knight Kenshi: CM
Stone Sub-Zero: CN
VB Mode: CO
Piotr Kano: DA
Icy Frost: DB
Denim Dream Kano: DC
Akano Kano: DD
Goth Kitana: DE
Wood Shaman Kung Lao: DF
Colorblind Kenshi: DG
Handyman Shang Tsung: DH
Technicolor Shang Tsung: DI
Reaper Quan Chi: DJ
Anime Kitana: DK
+ 200 Koins: DL
Royal Shang Tsung: DM
Scorpio Sub-Zero: DN
Goth Sonya: DO
Goth Jax: EA
Anime Li Mei: EB

KAUFRAUSCH Praktisch: Einige Särge enthalten lediglich Koins.

Anime Quan Chi: EC
Anime Kung Lao: ED
Anime Frost: EE
Jade Kitana: EF
Rogue Sonya: EG
Xeno Kano: EH
Justice Kenshi: EI
Anime Shang Tsung: EJ
White Kight Kenshi: EK
Undercover Jax: EL
Snowy Frost: EM
Goth Li Mei: EN
Kano: EO
Hyper Blue Frost: FA
Krypt Rayder Sonya: FB
+ 1000 Koins: FC
Mandarin Li Mei: FD
Solid Kenshi: FE
Shang Tsung: FF
Patriotca Li Mei: FG
80s Sonya: FH
Private Kano: FI
Gold Quan Chi: FJ
Arena: The Swamp: FK
Red Sonya: FL
Krazy Survival Kolors: FM
Scorpette Frost: FN
Anime Jax: FO
Golden Jax: GA
Happy Raver Frost: GB
Anime Sub-Zero: GC
+ 100 Koins: GD
+ 250 Koins: GE
Fahrenheit Sub-Zero: GF
Anime Kenshi: GG
Captain Sub-Zero: GH
Goth Sub-Zero: GI
Alien Quan Chi: GJ
Goth Kano: GK
Black Jax: GL
Kung Pao Kung Lao: GM
Reaper Kung Lao: GN
Parliament Shang Tsung: GO
Celcius Scorpion: HA
Krazy Kredits: HB
Wild West Kung Lao: HC
Leather Kitana: HD
Arena: Spy Facility: HE
Iced Sub-Zero: HF
Classic Mode: HG
Night Vision Mode: HH
Lace Kitana: HI
Lemon Li Mei: HJ
Storm Scorpion: HK
Classic Sonya: HL
Disco King Kano: HM
Reaper Sub-Zero: HN
Tart Kitana: HO

INFO CLASSIC-CHEATS

Tipps für Klassiker

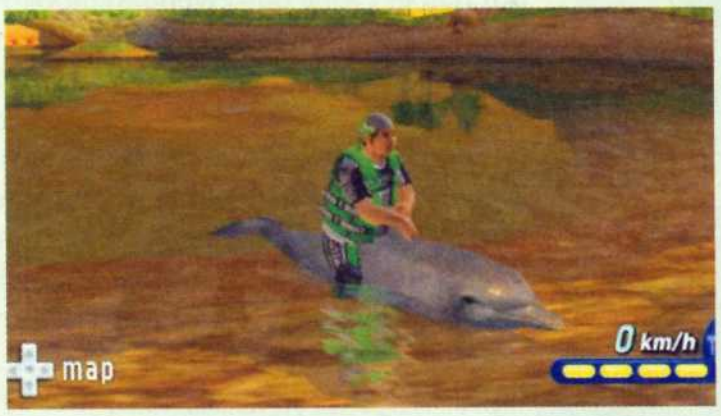
Viele Spiele laden auch nach langer Zeit noch zum Spielen ein. Wir geben euch zu diesen Spielehits Hilfestellung. Wir wünschen viel Spaß beim Daddeln!

In Ausgabe 05/02 konnte das süchtig machende Highspeed-Game 81 % absahnen.

Wave Race: Blue Storm

CHEATCODE Viel Spaß beim Delphin-Riding!

Drückt im Optionsmenü gleichzeitig X, Z und Start. Danach erscheint der neue Menüpunkt „Passwort-Modus". Dort müsst ihr als Passwort **DLPHNMOD** eingeben und schon tauscht ihr euren Jetski gegen einen Delphin aus.



WITZIG Tauscht einfach euren Jetski gegen das tierische Sportgerät aus.

XG3 Extreme G-Racing

CHEATCODE Der ultimative Speedrausch.

Während im Titelbildschirm die Mitteilung „Press Start" blinkt, müssen folgende Tastenkombinationen ausgeführt werden:

Alle Strecken freischalten: L, L, R, R, Z, Z, anschließend L+R+Z gleichzeitig drücken
Unendlich Munition: L, R, L, R, L+R zusammen drücken, dann Z
Doppeltes Preisgeld: L, R, Z, L, R, Z, dann L+R zusammen drücken
Das nächste Rennen gewinnen: L+R+Z gleichzeitig, anschließend L+R gleichzeitig, zwischendurch einmal Z, dann noch mal L+R+Z gleichzeitig
Unendlich Schildenergie und Turbos: L+R gleichzeitig, danach Z, wieder L+R gleichzeitig, danach Z (beim nächsten Rennen erneut eingeben!)
XG Career Races immer gewinnen: R, L, Z, L, R, Z, R, L, Z
„Extreme Lap Challenge" freischalten: L, R, L, R, L, R, Z, L+R gleichzeitig drücken
Schnellstart hinlegen: Beim Start Analog-Stick nach vorne gedrückt halten, ohne Gas zu geben. Sobald der Startschuss fällt, so schnell wie möglich auf die Beschleunigungstaste drücken.

JETZT KNALLT`S DOPPELT!
Bomberman Max 2: Red und Blue sind ab sofort erhältlich

Verlinke beide Versionen, um geheime Levels zu entdecken
Sammle und züchte Charaboms und kämpfe mit ihnen
Coole Multiplayer-Matches und vieles mehr!!!

USK Geeignet ohne Altersbeschränkung

Ebenfalls erhältlich:

Bomberman Generation sorgt für Bombenstimmung auf deinem Nintendo GameCube!

HUDSON MAJESCO NINTENDO GAMECUBE LICENSED BY Nintendo GAME BOY ADVANCE

© 2002 - 2003 HUDSON SOFT. HUDSON SOFT and Bomberman are trademarks of Hudson Co. Ltd. All rights reserved. Licensed to Majesco Sales, Inc. Sublicensed to and published by Vivendi Universal games Intl. TM and ® are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo.

www.vulgraphics.de

Metroid Prime

Lösung Teil 2

Wenn ihr glaubt, **das Abenteuer** ist bald zu Ende, dann habt ihr euch getäuscht. Lest hier den zweiten Teil unserer Komplettlösung!

Die versunkene Fregatte

Wo finde ich die Piratenfregatte?

Bei der Firnspitze springt ihr über die Plattformen und Brücken zu der Tür, die sich am oberen Ende des Abschnitts befindet. Auf diesem Weg erreicht ihr den Aufzug, der euch in eine wärmere Gegend bringt. Kehrt zu eurem Schiff zurück und speichert ab. Verlasst das Landungsgebiet durch die Grotte auf der linken Seite. Danach rollt ihr unter den Felsen durchs Wasser und erledigt die Gegner. Auf der anderen Seite des Sees könnt ihr durch einen Unterwassertunnel rollen und die Kistenblockade in die Luft sprengen. Betretet nun das Schiff und springt in den Lüftungsschacht.

Wie kann ich die verriegelten Türen mit Strom versorgen?

Erledigt die beiden Geschütze und wechselt auf den Thermal-Visor. Feuert mit dem Wave-Beam auf das leuchtende Symbol, damit ihr die Tür öffnen könnt. Im Reaktorkern müsst ihr vier dieser leuchtenden Symbole finden und aktivieren. Drei der Symbole sind ganz unten, das letzte findet ihr direkt neben der Tür. Habt ihr das erledigt, lauft ihr weiter und sucht den Speicherraum auf. Haltet erneut nach zwei leuchtenden Symbolen Ausschau. Mit einem Charge-Beam könnt ihr die Tür des Aufzugs aufsprengen und euch den Energie-Tank schnappen. Wechselt nun auf die Hitzesicht. Neben der Aufzugtür ist das erste leuchtende Symbol, das ihr aktivieren müsst. Springt über die Trümmer den Aufzugschacht nach oben und aktiviert auf halber Höhe das zweite Symbol. Das letzte Symbol findet ihr ganz oben direkt neben der Tür. Untersucht nun den Raum und aktiviert die beiden Symbole. Springt anschließend ins Wasser und aktiviert das letzte. Bevor ihr den Raum verlasst, scannt ihr noch einmal die Behälter an der Wand. Einer der Behälter lässt sich mit einer Super-Missile öffnen und gibt einen Missile-Container frei. Im nächsten Raum gilt es wieder, drei Symbole zu aktivieren. Springt den nächsten Fahrstuhlschacht nach unten, rollt in den Kugelabschnitt und benutzt Bomben, um nach oben zu kommen. Unter Wasser könnt ihr mit dem richtigen Timing unendlich weit nach oben steigen. Legt die nächste Bombe, kurz bevor ihr euren Schub verliert. So könnt ihr gleich in dem zweiten senkrechten Schacht einen Energie-Tank erreichen.

Was muss ich außerhalb des Raumschiffs tun?

In der großen Baumschlucht springt ihr über die Plattformen nach oben, bis ihr den Gyrogenerator erreicht. Mit dem Gyrogenerator könnt ihr die Tür zu einem bekannten Abschnitt öffnen. Jetzt durchschreitet ihr die niedrigste Eistür und fahrt mit dem Aufzug in das Minen-

METALLPLATTE Hier befindet sich ein Symbol, das ihr mit dem Wave-Beam beschießen müsst.

MAGNETBAHN Schnappt euch den Missile-Container, der vom Kran freigelegt wurde.

gebiet. Rollt als Erstes an der Magnetspur nach oben und speichert euren Spielstand. Über die Rampen erreicht ihr den Kran. In der Nähe des Terminals müsst ihr wieder ein Symbol mit Strom versorgen. Wechselt auf die Hitzeansicht, um das Symbol zu finden. Scannt nun das Kontrollterminal des Krans und rollt die Magnetbahn entlang. So könnt ihr einen weiteren Missile-Container einsammeln. Anschließend bringt ihr den Kran zurück in seine Ausgangsposition. Springt nun nach unten zu der gelben Energiebarriere, die ihr mit den beiden Konsolen deaktivieren könnt. Im nächsten Abschnitt wechselt ihr auf Wärmeansicht, damit ihr die getarnten Piraten sehen könnt.

SAMUS ARAN Mit dieser Lösung begleitet ihr die Heldin bis ans Ziel.

Wie gehe ich gegen die mächtigen Piraten vor?

Die Feinde in den lilafarbenen Anzügen sind empfindlich gegen den Wave-Beam. Aufgeladene Schüsse sind sehr effektiv gegen diesen Gegnertyp. Setzt euren Weg fort und zerstört die Stangen, die den Gang blockieren. In der runden Halle aktiviert ihr per Terminal eine Plattformtreppe. Springt nach oben und erledigt die Feinde mit dem Wave-Beam.

AUSGRABUNG Hinter der Felswand ist ein weiterer Missile-Container verborgen.

AUSGANG Gegenüber der Konsole befindet sich der Ausgang. Zerstört die Wand mit dem Laser.

KNIFFLIG
Achtet darauf, dass die Bahnen immer mit den jeweiligen Endstücken verbunden sind. Die gelbe Bahn wird erst später wichtig für euch. Verlasst den Abschnitt vorerst.

ELITEPIRAT
Springt über die Stromwellen hinweg und feuert noch während des Sprungs eure Super-Missiles ab. Nach drei bis vier Treffern beißt dieser Gegner ins Gras.

UNSICHTBAR
Die Drohne hat eine Tarnvorrichtung, die verhindert, dass ihr euer automatisches Zielsystem einsetzen könnt. Orientiert euch an dem Mündungsfeuer.

TRÜMMER
Diese verschüttete Tür könnt ihr mit einer Power-Bombe freilegen. Hinter der Tür liegt ein Terminal, von dem ihr euch die komplette Karte der Phazon-Minen runterladen könnt.

Sucht wieder das Terminal und vernichtet den Gegner im gelben Anzug mit dem Power-Beam. Scannt die Wände und richtet die Kanone mithilfe des Gyrogenerators auf die 8%-Wand aus. Schaltet die Kanone ein und schnappt euch anschließend den Missile-Container. Jetzt richtet ihr die Kanone auf die Wand aus, die sich direkt gegenüber des Terminals befindet. Rollt an den Maschinen vorbei und erledigt die gelben Truppen.

Wie funktioniert die Säule mit den farbigen Magnetbahnen?

Untersucht nun die Maschine, mit der ihr die Säule in der Mitte manipulieren könnt. Ihr dreht die Säule, indem ihr als Kugel eine Bombe in der kleinen Kammer zündet. Auf dem Hologramm könnt ihr erkennen, welche Bahn zusammengefügt ist. Auf der ersten Ebene gibt es ein Verbindungsstück zur blauen Bahn, auf der zweiten ein Verbindungsstück zur roten Bahn. Dreht nun die untere Säule so, dass eine Verbindung zur ersten Ebene besteht. Auf der zweiten Ebene dreht ihr die Säule so, dass eine Verbindung zur dritten Ebene besteht. Springt jetzt nach unten und fügt die rote Magnetbahn zusammen. Rollt nach oben und öffnet die Eistür. Fahrt mit dem Aufzug nach unten und scannt das Belüftungssystem, aus dem grüner Rauch austritt. Zerstört die Kiste neben dem Lüfter, um einen Missile-Container freizulegen. Den Elite Trooper legt ihr mit zwei Super-Missiles flach. Die Ice Troppers erledigt ihr mit aufgeladenen Frostschüssen. Scannt die Terminals im oberen Bereich, um das Energiefeld auszuschalten. Springt in den runden Raum und ignoriert das Giftgas. Im nächsten Raum bekommt ihr es mit lilafarbenen und gelben Gegnern zu tun. Macht mit ihnen kurzen Prozess und scannt die Terminals, um die Energiebarriere abzuschalten. Verlasst den Raum durch die Eistür.

Wie besiege ich die unsichtbare Drohne?

In dem Dynamoraum springt ihr nach unten und kämpft gegen die getarnte Drohne. Hier müsst ihr manuell zielen. Benutzt den Power-Beam in Kombination mit Raketen. Nach dem Kampf lasst ihr euch in das Loch fallen und rollt durch das Labyrinth. Legt Bomben an den Pfützen, um das Labyrinth zu verändern. Schnappt euch die Power-Bombe, damit ihr das Labyrinth wieder verlassen könnt. Öffnet jetzt die Eistür und speichert den Spielstand. Die Trümmer gegenüber des Speicherraums sprengt ihr mit einer Power-Bombe und betretet den Gang. Eine Energiebarriere befindet sich zwischen den Piraten und einigen Metroiden. Scannt die Terminals, um die Barriere zu deaktivieren. Nach dem Kampf macht ihr die Metroiden fertig.

X-RAY-VISOR Mit dem X-Ray-Visor könnt ihr die unsichtbare Plattform entdecken.

TAUCHGANG Von diesem Sandhügel aus erreicht ihr den Missile-Container.

Phazon-Minen

Wo finde ich den Grabble-Beam?

Lauft zurück zur Omegaforschung, um eine weitere Tür freizulegen. Auf dem Weg dorthin begegnet ihr einem zweiten Elitepirat. Feuert nicht, solange er seinen Schild aktiviert hat. Zwei Treffer mit der Super-Missile beenden den Kampf. Gegenüber der Giftkammer sprengt ihr die Trümmer in die Luft und rennt durch die Tür. Hier könnt ihr die Karte herunterladen. Springt zum Giftraum und scannt die Gitter auf dem Boden. Das Bendezium-Gitter sprengt ihr mit einer Power-Bombe und rollt durch den Schacht. Auf der anderen Seite scannt ihr den Terminal, rollt zurück und schnappt euch den Energie-Tank. Benutzt den Boost, um zu dem oberen Durchgang zu gelangen. Sucht die Erzaufbereitungsanlage auf und setzt nun die gelbe Bahn zusammen. Achtet wieder darauf, dass das Ende der gelben Bahn mit dem Endstück verbunden ist. Die Trümmer vor der Säulenkontrolle sprengt ihr mit der Power-Bombe. Ganz oben öffnet ihr die Tür und ihr erhaltet den Grapple-Beam. Benutzt dieses neue Spielzeug, um die Tür auf der anderen Seite zu erreichen.

Wie kann ich den Fundort des X-Ray-Visors verlassen?

Rollt durch den Wasserabschnitt, erlegt die Piraten und speichert euren Spielstand. Fahrt mit dem Transporter zum südlichen Teil der Tallon-Oberwelt. In der großen Baumschlucht springt ihr die Plattformen nach oben. Lauft an dem Gyrogenerator vorbei und hüpft zu der Magnetbahn, die sich um eine Säule schlängelt. Die Felsen sprengt ihr mit einer Power-Bombe aus dem Weg. Schnappt euch den neuen X-Ray-Visor und sprengt die Wände mit einer Power-Bombe. Springt auf die Felsvorsprünge und rollt in den Kugelabschnitt. Mit dem neuen Visor könnt ihr die Geister problemlos fertig machen und so den Ausgang öffnen. Arbeitet euch zum Kugeltunnel vor und eilt zur großen Baumhalle. Bei der Magnetsäule sind zwei Giftpflanzen. Erledigt das Unkraut und stellt euch in die kleine Höhle. Dort aktiviert ihr den X-Ray-Visor, damit ihr die unsichtbare Plattform lokalisieren könnt. Springt zur gegenüberliegenden Tür und packt den Missile-Container ein. Hinter der letzten unerforschten Tür fahrt ihr mit dem Transporter zu den südlichen Chozo-Ruinen. Lauft nach links und rollt in den Tunnel hinter der Speicherstation. Unterwegs sammelt ihr den Missile-Container ein.

Wo finde ich weitere Missile-Container?

Beim Wrack springt ihr ins Wasser und stellt euch an das Ufer gegenüber des Raumschiffs. Lauft ins Wasser und sucht die linke Seite nach einer kleinen Nische ab. Vom Fels aus könnt ihr in die Höhle springen und einen Missile-Container einheimsen. Betretet nun die Chozo-Ruinen und lauft zur Brunnenruine. Öffnet die Tür direkt hinter der Fontäne, hangelt über den Lavasee und wechselt auf die X-Ray-Ansicht. Hinter der Mauer ist ein Upgrade versteckt. Reißt die Mauer mit einer Super-Bombe ein und schnappt euch den Power-Bomben-Container. In der nächsten Halle warten zwei Geister auf euch. Wechselt auf den X-Ray-Visor und macht kurzen Prozess mit den beiden. Danach könnt ihr in die Halterungen rollen. Eine davon aktiviert eine Magnetbahn und zudem einen Kugelaufzug. Betretet den Aufzug so schnell wie möglich. An dem anderen Ende der Magnetbahn wartet ein Energie-Tank auf euch. Die andere Halterung gibt einen Schacht frei, über den ihr zurück auf den Eingangsbereich kommt. Habt ihr den kleinen Balkon erreicht, schwingt ihr euch mit dem Grabble-Beam zu dem Missile-Container. Scannt den Baum und feuert eine Super-Missile auf die Schwachstelle ab. In dem Hohlraum findet ihr den nächsten Missile-Container. Brecht nun auf zu den Schreinruinen und macht die beiden Geister platt. Untersucht den runden Sandstein in der Wand. Mit einer Bombe legt ihr den Weg zu einem Missile-Container frei. Mit dem Boost-Ball erklimmt ihr die Wände der Halfpipe. Auf der einen Seite findet ihr einen Missile-Container, auf der anderen eine Magnetbahn, die euch zur Elektrotür bringt.

Was muss ich machen, um den Wavebuster und den Ice-Spreader zu erhalten?

Springt über die Plattformen nach oben, bis zu der Plattform, die in der Mitte des Raums schwebt. Jetzt scannt ihr die brüchigen Säulen und schießt je drei Raketen auf die Risse ab. Anschließend springt ihr weiter nach oben. Wiederholt diesen Vorgang so lange, bis ihr den Wavebuster erreicht habt. Lasst euch ins Wasser fallen und schwimmt durch das Loch. Hinter der Elektrotür wartet ein Artefakt auf euch. Eilt zu eurem Raumschiff, speichert ab und besucht danach die Wurzelschlucht. Schwingt zur anderen Seite und steigt die Plattformen nach oben. Sobald ihr in einer Sackgasse landet, aktiviert ihr den X-Ray-Visor, mit dem ihr die unsichtbaren Plattformen ausfindig machen könnt. Auf der letzten Plattform dreht ihr euch nach links, wo ihr eine Nische entdeckt. Springt durch die Blätterwand und greift euch den Missile-Container. Springt nach unten und benutzt den Transporter zu den östlichen Höhlen von Magmoor. Macht euch auf den Weg in den Verbindungskorridor zum Lavakanal und legt eine Power-Bombe in der Mitte des Tunnels ab. Nach der Explosion springt ihr nach unten und reißt euch den Ice-Spreader unter den Nagel. Lauft nun den Weg zurück, den ihr gekommen seid, und steuert auf die geothermale Kernhalle zu. Lauft zu der Tür, die zum südlichen Zugang der Kernhalle führt. Springt auf die Plattformen neben der Wand und schwingt euch auf den runden Metallsteg. Anschließend dreht ihr euch in dem Gyrogenerator, um die Plattformen nach oben zu schrauben. Wiederholt diesen Vorgang so lange, bis ihr auf der letzten Plattform ankommt, und zündet dort eine Bombe in der Kugelhalterung. Per Magnetbahn geht's weiter. Mit Bomben gelangt ihr von einer Bahn auf die nächste. Gegner könnt ihr euch mit einigen Bomben vom Hals halten. Am Ende der Strecke erhaltet ihr den Plasma-Beam.

Noch mehr versteckte Gegenstände

Wo finde ich Upgrades?

Euer nächstes Ziel ist der Speicherraum neben dem Lavapumpbecken. Nachdem ihr euren Spielstand gesichert habt, öffnet ihr die letzte Tür in der Workstation und sprengt die Trümmer mit einer Power-Bombe in die Luft. Fahrt mit dem Aufzug auf die nächste Ebene und springt in der riesigen Halle nach unten zu der Eistür. Rollt in den Tunnel und sprengt die Trümmer mit einer Power-Bombe. Kämpft euch einen Weg zum Metroid-Quarantänefeld A frei und stellt euch vor den radioaktiven Schlamm. Springt auf den Pilz und wechselt zur X-Ray-Ansicht, damit ihr die unsichtbaren Plattformen sehen könnt. Springt auf die andere Seite und beseitigt die Metroiden. Danach springt ihr auf den nächsten Pilz und klettert über die Metallstege und eine weitere unsichtbare Plattform zu den Magnetbahnen. Vor den Magnetbahnen dreht ihr euch nach links und legt eine Power-Bombe. Sprengt auch die nächste Wand mit einer Power-Bombe, rollt anschließend über die Kugelbahn und springt auf die unsichtbare Plattform. Oben sackt ihr den Missile-Container ein und kehrt zu den parallel verlaufenden Magnetbahnen zurück. Fahrt mit dem Aufzug nach unten und springt über die Pilze zu dem Segelgleiter. Mit dem Grabble-Beam schwingt ihr euch zur anderen Seite. Den Felsen sprengt ihr mit einer Power-Bombe entzwei. Über die Pilze erreicht ihr den nächsten Segelgleiter, mit dem ihr zu einer Raketenstation kommt. Weiter geht's durch die obere Plasmatür. Bevor ihr den Raum verlasst, werft ihr einen Blick unter den Ausgang. Mit dem Thermal-Visor erkennt ihr, dass ein Missile-Container unter dem Fels versteckt ist. Legt eine Power-Bombe und verlasst den Raum. Im nächsten Abschnitt warten einige unsichtbare Bombenwesen auf euch. Aktiviert den X-Ray-Visor und erledigt die hinterlistigen Kerle. Rollt an der Magnetbahn entlang, springt zur nächsten Plattform und schwingt über den radioaktiven Schlamm hinweg. Scannt das Terminal, um die Energiebarriere auszuschalten. Feuert eine Super-Missile auf die Säule ab und lauft in den Speicherraum, der sich auf der unteren Ebene befindet. Der obere Durchgang ist blockiert. Schmelzt den Eisblock, der über den beiden Metallstangen hängt.

Wie vernichte ich den Omega-Pirat?

Betretet die große Halle und scannt den Behälter. Für den folgenden Kampf benutzt ihr nur Super-Missiles. Zückt eure Waffe und tretet näher an den Behälter heran. Der Omegapirat hat einige seiner Körperstellen mit Phazon überzogen. Mit den Super-Missiles sprengt ihr diese Ummantelungen. Wenn der Titan mit seinen Fäusten auf den Boden schlägt, springt ihr in die Luft, um den Blitzen auszuweichen. Noch während ihr in der Luft seid, nutzt ihr den Augenblick und feuert eine Super-Missile ab. Habt ihr alle Ummantelungen zerstört, verschwindet der Omegapirat und hetzt einige seiner Lakaien auf euch. Ignoriert die kleinen Gegner und wechselt zur X-Ray-Ansicht. Orientiert euch an dem Lachen des Riesen. Er wird an einem der Phazonpfützen erscheinen, um seine verwundbaren Körperteile erneut in Phazon einzuhüllen. In dieser Situation ist sein Brustkorb extrem verwundbar. Zwei Treffer könnt ihr mit euren Super-Misslies während seiner Erholungsphase landen. Wenn er sichtbar wird, wiederholt ihr den Vorgang. Lockt seine lästigen Helfer in die Blitze, so werdet ihr die kleinen Piraten ohne größeren Aufwand los. Fahrt nun mit der Plattform nach oben, lauft durch die nächste Tür und sammelt den Energie-Tank ein. Speichert euren Spielstand und lauft zurück zu dem kleinen Kugelkurs.

Wo liegt das Flammenwerfer-Upgrade?

Jetzt könnt ihr den radioaktiven Kugelgang betreten und euch das nächste Artefakt schnappen. Legt Bomben neben den Steinen ab und springt hoch zum Artefakt. Danach marschiert ihr in den Speicherraum, um euren Spielstand zu sichern. Euer nächstes Ziel ist die Sicherheitsstation der Minenanlage. Gleich nachdem ihr den Raum betretet, scannt ihr die Wand auf der rechten Seite und zündet eine Power-Bombe. Scannt das Terminal und lauft durch die neue Tür. Setzt den Flammenwerfer in euer Waffensystem ein und marschiert zur Tallon-Oberwelt. Im Garten des Lebens springt ihr ins Wasser und platziert eine Bombe auf dem Metalldeckel. Jetzt dreht ihr euch im Gyrogenerator, bis das Artefakt freigegeben wird. Auf eurem Rückweg könnt ihr in dem Kugelabschnitt noch einen Missile-Container finden. In der runden Bahn müsst ihr genügend Schwung aufbauen, damit ihr die obere Ebene erreicht. Dort legt ihr eine Bombe auf den Boden und lasst euch in das Loch fallen. Nun geht's zu eurem Schiff. Macht einen Abstecher über die Chozo-Ruinen und fahrt mit dem nächsten Aufzug wieder nach unten. Diese Abkürzung spart euch jede Menge Zeit. Im Tempel liefert ihr die ersten Artefakte ab und scannt die Säulen. Macht euch auf zu dem großen Lavabecken der Magmoor-Höhlen. Durchleuchtet die beiden Säulen mit dem X-Ray-Visor. Sobald ihr das Artefakt entdeckt habt, feuert ihr eine Super-Missile ab und sammelt es ein. Bei der Überwachungsstation sucht ihr ein weiteres Mal den Raum auf, in dem ihr das erste Artefakt gefunden habt. Der Boden auf dem Altar lässt sich mit einer Power-Bombe sprengen. Im Krater erhaltet ihr einen Power-Bomben-Container. In der Ofenanlage der Chozo-Ruinen legt ihr eine Power-Bombe auf den Rissen ab, die sich durch den Boden ziehen. Anschließend könnt ihr über die Halfpipe eine Magnetbahn erreichen. Arbeitet euch nach oben durch, wo ihr einen Missile-Container findet.

Welche Orte sollte ich besuchen, bevor ich mich den Endgegnern stelle?

In der Halle der Ältesten feuert ihr mit dem Plasma-Beam auf die rote Halterung und legt eine Bombe in dem Slot ab. Hinter der Eistür verbirgt sich ein Artefakt. Nächster Halt ist der Eis-Tempel in der Eiswüste von Phendrana. Springt die Plattformen nach oben und schmelzt das Eis in den Händen der Statue. Anschließend hüpft ihr auf die Hände und ver-

EINSTURZGEFAHR Damit ihr weiter nach oben könnt, feuert ihr drei Raketen auf die brüchigen Stellen.

HOHLRAUM In dieser Säule ist ein Artefakt versteckt.

wandelt euch in eine Kugel. Erforscht die neue Kammer und schnappt euch das nächste Artefakt. Erforscht die Dächer der westlichen Eisruinen. Auf einem der Dächer könnt ihr eine Eisplatte schmelzen, unter der ihr ein Power-Bomben-Upgrade findet. Weiter geht's zum Quarantänebereich, wo ihr per Grabble-Beam zu einem Kugeltunnel hangeln könnt. Rollt hinein, schnappt euch den Missile-Container und eilt zu dem Verbindungsgang des Transporters. Schmelzt die Eiswand und schnappt euch den letzten Energie-Tank. Euer eigentliches Ziel ist das Kontrolldeck. Springt durch das Fenster über dem Ostturm. Die Kisten sprengt ihr mit einer Rakete und schmelzt das Eis vor dem Fenster. Scannt die Treibstofftanks und feuert noch eine Rakete auf diese Tanks. Jetzt könnt ihr in Form des Morph-Balls in das Loch fallen und euch das Artefakt schnappen. Rollt den umgestürzten Turm nach oben und schlagt euch zum Kristalldom durch. An dem Segelgleiter könnt ihr euch auf die drei treppenartigen Plattformen schwingen. Von dort aus feuert ihr eine Rakete auf den Stalaktit ab. Das Eis auf dem See bricht und gibt den Weg zu einem Missile-Container frei. Verwandelt euch in eine Kugel und schnappt euch das Waffen-Upgrade.

Wo erhalte ich das letzte Artefakt?

Arbeitet euch in der phendranischen Eisschlucht nach oben und schwingt über den Abgrund. Sobald ihr die Eispfütze vor der Felswand erreicht, wechselt ihr auf den X-Ray-Visor. Nachdem ihr die verborgene Plasmatür entdeckt habt, legt ihr eine Power-Bombe vor der Felswand ab und erforscht die kleine Kammer. Verstaut das Artefakt und macht euch auf in Richtung Jägergrotte. Durchquert die Passage zum Gravitationssee und schmelzt die riesigen Eiszapfen neben der Tür. Jetzt könnt ihr euch mit dem Grabble-Beam zu dem Missile-Container schwingen. Lauft nun zur Eliteforschung, wo ihr den Elitepirat mit einer Power-Bombe befreit. Springt über seine Blitze hinweg und feuert in der Luft eine Super-Missile ab. Nach drei Super-Missiles ist der Feind besiegt und ihr könnt das letzte Artefakt einpacken.

Mit welcher Taktik gehe ich gegen Meta-Ridley vor?

Kehrt zum Landeplatz zurück und speichert euren Spielstand, bevor ihr den Tempel betretet. Nach der kurzen Zwischensequenz müsst ihr euch gegen Meta-Ridley behaupten. Benutzt den Power-Beam und die Super-Missiles für diesen Kampf. Vergesst nicht, diesen Endgegner zu scannen. Während Ridley am Rand des Balkons fliegt und seine Waffen auflädt, versteckt ihr euch hinter den Säulen und feuert Super-Missiles auf das fliegende Ungetüm ab. Wenn das Monster auf Distanz geht, beginnt es mit

ENERGIE-TANK
Nachdem ihr den Plasma-Beam gefunden habt, könnt ihr diese Eiswand schmelzen und einen der begehrten Energie-Tanks einpacken.

KISTENSTAPEL
Sprengt den Kistenstapel und werft einen Blick durch das Fenster. Wenn ihr die explosiven Fässer sprengt, stürzt der Turm ein und gibt ein weiteres Artefakt frei.

EISPFÜTZE
Hinter dieser Wand ist eine Geheimtür. Mit einer Power-Bomb sprengt ihr die Felsen weg und greift euch das Artefakt.

META-RIDLEY
Zwingt den fiesen Gegner zunächst auf den Boden. Im Nahkampf ist es sinnvoll, aus dem Blickfeld des Monsters zu verschwinden. Sobald er sein Maul öffnet, ist er verwundbar.

DECKUNG Die Steinsäulen schützen euch kurzzeitig vor Feindfeuer.

KUGELHAGEL Diese Kugeln sind sehr wichtig – wenn ihr sie zerstört, hinterlassen sie Heilungsgegenstände und andere nützliche Dinge.

einem Bombardement. Weicht mit Seitensprüngen aus und haltet den Power-Beam bereit. Nach zwei Anflügen geht Meta-Ridley wieder in den Nahkampf. Habt ihr eurem Gegner ausreichend Schaden zugefügt, verbrennen die Flügel des Monsters. Weicht dem Vieh mit Seitensprüngen aus und feuert mit dem Plasma-Beam auf das Maul, sobald es sich öffnet. Auch die Brust ist eine verwundbare Stelle. Ladet den Plasma-Beam immer auf und feuert, sobald ihr die Möglichkeit habt, Ridley zu verwunden. Ihr könnt jetzt noch einmal in eurem Schiff speichern und die Munition auffüllen. Anschließend steigt ihr auf den neuen Teleporter im Tempel.

Einschlagskrater

Wie werde ich die Metroiden los?

In der großen Halle müsst ihr über Plattformen und Vorsprünge an der Wand nach oben hüpfen. Dabei werdet ihr von kleinen Metroiden beharkt. Die Kugeln im Inneren der Metroiden haben verschiedene Farben. Lila steht für Wave-Beam, Rot für Plasma-Beam, Gelb für Power-Beam und graue Kugeln zeigen an, dass der Gegner gegen den Ice-Beam verwundbar ist. Ladet eure Schüsse immer auf und bleibt mit dem Rücken an einer Wand stehen, damit euch die nervigen Biester nicht nach unten schubsen können. Seid ihr von mehreren Gegnern umzingelt, lasst ihr eine Power-Bombe los. Habt ihr euch die Gegner vorübergehend vom Hals geschafft, arbeitet ihr euch weiter nach oben durch. Im ersten Raum ladet ihr eure Raketen nach und arbeitet euch weiter vor.

Metroid Prime

Wie breche ich den Panzer des Monsters?

Bevor ihr einen Schuss abfeuert, springt ihr in das Loch und scannt den Gegner. Die Zeichnung der Spinne wechselt die Farbe und signalisiert euch so, mit welcher Waffe ihr Metroid Prime verletzen könnt. Benutzt den Ice-Spreader und die Super-Missiles. Damit ihr Munition spart, gebt ihr euch sowohl beim Wave-Beam als auch beim Plasma-Beam mit dem Charge-Beam zufrieden. Macht permanent Sprünge auf die Seite, da die Spinne sehr schnell angreift. Neben Strahlen aus ihrem Maul feuert sie Raketen ab oder versucht euch zu rammen. Besonders wichtig sind die leuchtenden Kugeln, die auf euch zuschweben. Sobald diese Kugeln in Bodennähe kommen, zerstört ihr sie mit je einer Rakete. Zum einen verursachen diese Energiekugeln enormen Schaden, wenn sie euch erreichen, zum anderen lassen zerstörte Kugeln Munition und Lebensenergie zurück. Ihr könnt sogar Heilungskugeln ergattern, die einen ganzen Energie-Tank füllen. Für den Anfang könnt ihr euch hinter den Säulen verstecken. Nachdem ihr aber eine Ebene tiefer springt, befinden sich einige Nischen im Boden. Wenn ihr dem Gegner so viel Schaden zugefügt habt, dass er vor Schmerzen zusammenzuckt, attackiert er euch mit einer Rammattacke. Verwandelt euch in eine Kugel und rollt in die Nische.

Wie kann ich Metroid Prime endgültig besiegen?

Sobald ihr diesen Kampf überstanden habt, springt ihr nach unten. Jetzt müsst ihr eine gänzlich neue Taktik anwenden. Zunächst scannt ihr das Biest und sammelt danach die umherschwebenden Heilungskugeln so schnell wie möglich ein. Den gelben Blitzen weicht ihr mit einem Doppelsprung aus. Achtet darauf, dass ihr während der Sprünge nicht zur Seite lauft. Sobald der Endgegner unsichtbar wird, checkt ihr eure Sichtmodifikationen. Mit X-Ray oder Wärmesicht könnt ihr den Feind orten. Sobald er eine Phazonpfütze bildet, wird's Zeit, in die Offensive zu gehen. Stellt euch auf die Pfütze, damit sich eure Waffe mit Phazon-Energie auflädt, und feuert auf den Feind. Gelegentlich beschwört der Metroid kleine Helfer, die ihr am besten mit einer Power-Bombe erledigt. Dafür gibt's wieder Munition und Heilungskugeln. Wiederholt die Prozedur so lange, bis ihr als Sieger aus dem Kampf hervorgeht. Gratulation! Der Planet ist gerettet.

NISCHE Stürmt Metroid Prime auf die gegenüberliegende Seite des Raums, wechselt ihr in die Kugelform und rollt in eine der Nischen.

HYPER-MODE Solange ihr in einer Phazonpfütze steht, wechselt eure Waffe in den Hyper-Mode. Mit so viel Feuerkraft könnt ihr Metroid Prime schnell besiegen.

Disney·PIXAR

DIE MONSTER AG

MONSTER BALL

SCHRECKLICH SPASSIG!
Das Partygame zum Kinohit!

Spiel als dein Lieblingsmonster aus „Die Monster AG“

7 riesige Arenen an Original-Filmschauplätzen

Multiplayer-Action für bis zu 4 Spieler

RADICAL ENTERTAINMENT

NINTENDO GAMECUBE

Disney INTERACTIVE

THQ
WWW.THQ.DE

www.disneyinteractive.de

© Disney/Pixar. Licensed by THQ Inc. Developed by Radical Entertainment. Radical Entertainment and its logo are trademarks of Radical Entertainment Ltd. THQ and its logo are registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. TM and ® are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

Ikaruga

Dieses Spiel meistert ihr nur mit viel Übung. Wir leisten Hilfestellung und verraten euch, wie ihr **alle Endgegner** am besten erledigt.

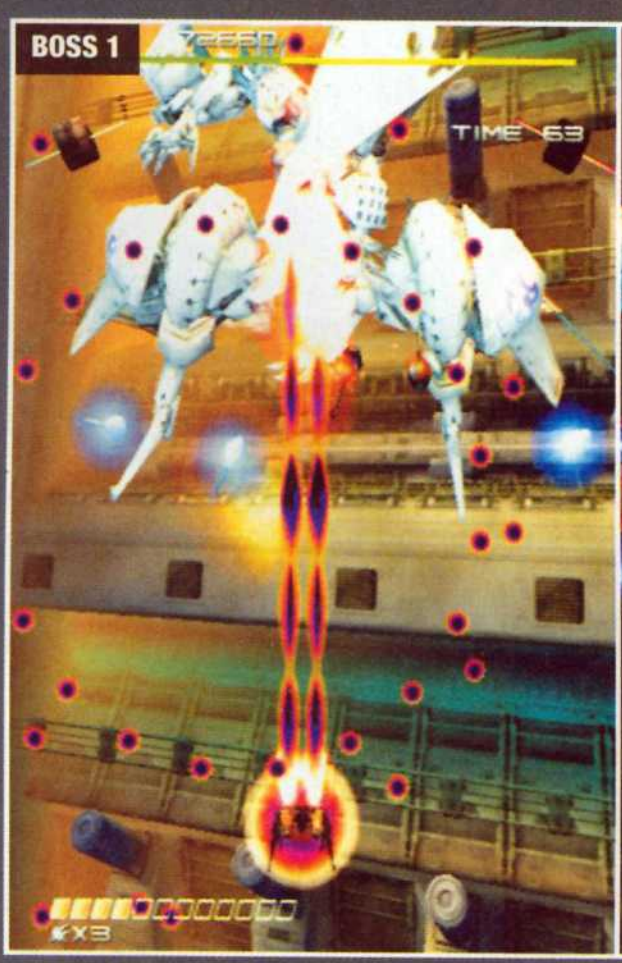
Endgegnerstrategien:

Boss 1:

Entwaffnet zunächst den Bossgegner. Der erste Angriff erfolgt durch das Schwert, mit dem euer Feind weiße Kugeln abfeuert. Habt ihr das Schwert zerstört, folgt der nächste Angriff. Fahrt den schwarzen Schutzschild eures Gleiters hoch und nehmt den Schild des Gegners unter Beschuss. Habt ihr die Waffen des Feindes zerstört, könnt ihr dem Kerl direkt Schaden zufügen. Beachtet dabei, dass der Gegner selbst weiß ist, und benutzt den schwarzen Laser, so oft ihr die Möglichkeit habt. In der nächsten Phase wirft der Gegner kleine Minen ab, die nach kurzer Zeit explodieren und somit Energiekugeln in jede Richtung schleudern. Die Farben der Minen wechseln ständig, deshalb müsst ihr immer bereit sein, euren Schild zu modifizieren. Nach dieser Kampfphase wird der Kämpfer einige weiße Energiekugeln auf euch abfeuern. Wechselt deshalb unbedingt auf die weißen Schilde. Anschließend werdet ihr erneut mit den Minen konfrontiert. Falls ihr noch zu wenig Übung habt, um den Schüssen auszuweichen, zerstört ihr die kleinen Drohnen am oberen Rand des Bildschirms.

Boss 2:

Dieser Boss ist relativ harmlos, dafür sind seine verwundbaren Punkte durch Panzer geschützt. Färbt euch schwarz und feuert auf den rechten Panzer. Ist dieser komplett geöffnet, fahrt ihr die weißen Schilde hoch und ballert auf das verwundbare Energiefeld. Vergesst nicht, dass sich der Verschluss langsam in seine Ausgangsposition bewegen wird. Flieht am Ende eures Angriffs immer nach außen, da ihr sonst den zweiten Panzer



GUARDIAN Sobald ihr Schild und Waffe zerstört habt, könnt ihr dem Gegner Schaden zufügen.

PANZERUNG Brecht euren Angriff rechtzeitig ab, damit ihr nicht zerquetscht werdet.

HOMING-LASER Setzt die zielsuchenden Laser ein, um so einen kräftigen Rundumschlag auszuteilen.

UNTERSCHLUPF **In den Zugängen seid ihr sicher. Achtet auf die Rotation der Kerneingänge.**

GEDULDSPROBE **Absorbiert die Energie und wartet auf eine günstige Gelegenheit zum Angriff.**

UNMENSCHLICH **Entscheidet euch für eine Schildfarbe und weicht nur den Kugeln aus.**

öffnet, mit dem ihr zusammenstoßen werdet. Lasst euch deshalb nicht zu viel Zeit. Nun beginnt euer Feind mit seiner Angriffssequenz: Zuerst schießt er einige Kugelringe in verschiedenen Farben auf euch ab. Danach bricht ein Kugelhagel los. Eine günstige Gelegenheit, um eure zielsuchenden Geschosse aufzuladen. Bewegt euch auf die Kugelquellen zu, damit ihr genug Zeit habt, eure Schilde umzupolen. In der nächsten Angriffsphase wird der Bossgegner zwei Laserbänke ausfahren. Die einzige Schwierigkeit ist der letzte Laserbeschuss, da beide Bänke gleichzeitig feuern. Färbt euch weiß und taucht unter den roten Lasern hinweg. Danach erledigt ihr den Gegner und macht dabei Gebrauch von den zielsuchenden Geschossen.

Boss 3:

Konzentriert euch von Anfang an auf die schwarzen Türme und kratzt die weißen Geschütze nur an. So bleibt euch das nervige Farbenwechseln erspart und ihr könnt so gut wie immer außerhalb der Metallblöcke bleiben. Geht euch einer der Türme durch die Lappen, flüchtet ihr für einen kurzen Moment zwischen die Blöcke. Nachdem ihr die Hälfte der Türme erledigt habt, wird der Feind seine mächtigen Energiestrahlen einsetzen. Ladet euren Energiebalken auf und schickt die zielsuchenden Laser ab, dadurch trefft ihr auch Türme, die sich hinter euch befinden. Sobald alle Türme zerstört sind, habt ihr den Gegner besiegt. Mit dieser Taktik besiegt ihr den Gegner innerhalb kürzester Zeit.

Boss 4:

Dieser Gegner ist zunächst unverwundbar. Der Kern dieser Maschine besitzt drei Eingänge, die durch je vier Tore gesichert sind. Feuert auf die Tore, um einen Eingang zu öffnen, und achtet dabei auf die Farben dieser Panzertore. Damit ihr dem Kern Schaden zufügen könnt, müsst ihr allerdings nur einen einzigen Eingang öffnen. Fliegt in den Tunnel, wechselt auf die schwarzen Schilde und feuert auf den Kern, sobald ihr die Gelegenheit dazu habt. Manövriert in dem rotierenden Schacht, bis die Maschine explodiert. Für den Fall, dass die Zeit knapp wird, absorbiert ihr die Energiestrahlen und setzt eure starken Laser ein.

Final Level:

Bevor ihr zum letzten Endgegner gelangt, müsst ihr noch einige schwere Kämpfe hinter euch bringen. In dem Lasergitter ladet ihr eure Energie auf und feuert die zielsuchenden Laser ab, bis alle vier Köpfe zerstört sind. Die Laserbarrieren, die von den beiden Drohnen erschaffen werden, absorbiert ihr, um Energie zu tanken. So bekommt ihr genügend Feuerkraft, um auch diesen Abschnitt zu meistern. Bleibt bei diesem Kampf geduldig und sucht euch immer den sichersten Weg, da ihr sonst schnell in einer Sackgasse landet. Jetzt bekommt ihr es mit einer riesigen Kugel zu tun, deren eine Seite schwarz und die andere weiß gefärbt ist. Die Kugel wird sich drehen und einige Laser auf euch abfeuern. Diese Laser sind so stark, dass eine Salve euren Energie-Balken komplett füllt. Erwidert das Feuer mit den starken Lasern und schaltet danach sofort auf die anderen Schilde um. Schickt eure Laser ab, bevor ihr die Farbe ändert. Während die Geschosse unterwegs sind, dreht sich die Kugel und muss so den doppelten Schaden hinnehmen. Der edelsteinförmige Flugkörper ist euer letzter Gegner. Eure Waffen funktionieren nicht. Weicht den Kugeln lediglich für 60 Sekunden aus, damit ihr diesen Kampf gewinnt. Bei dieser Sequenz wechselt ihr nicht die Farbe eurer Schilde, sondern konzentriert euch auf die Geschosse des Gegners. Die Kugeln kommen so schnell an euch heran, dass ihr keine Zeit habt, ständig die Farbe des Schildes zu ändern.

Freispielbare Extras

Galerie 1: Beendet den Trial-Modus, ohne einen Credit zu verwenden, um die erste Bilder-Galerie freizuschalten. Nach fünf Stunden Spielzeit wird die Galerie automatisch freigegeben.

Galerie 2: Spielt das Spiel auf einem beliebigen Schwierigkeitsgrad durch, damit die zweite Bilder-Galerie freigeschalten wird. Nach zehn Stunden Spielzeit wird die Galerie automatisch verfügbar.

Sound-Test: Um dieses Feature verfügbar zu machen, müsst ihr das Spiel auf der leichtesten Schwierigkeit durchspielen, ohne einen Credit zu verwenden. Habt ihr insgesamt 15 Stunden gespielt, wird der Sound-Test ebenfalls freigegeben.

Modus-Wahl: Meistert das Spiel auf dem normalen Schwierigkeitsgrad, ohne einen Credit zu benutzen. Nach 20 Spielstunden wird diese Option verfügbar.

Extra-Credit: Nachdem ihr eine volle Stunde gespielt habt, erhaltet ihr einen weiteren Credit.

Baldur's Gate: Dark Alliance

Willkommen in der fantastischen Welt von Baldur's Gate. Wir liefern euch auf den folgenden zwei Seiten die wichtigsten Tipps und Tricks zu dem **Hack&Slay-Spektakel.**

Allgemeine Tipps:

Was soll ich beim Kämpfen beachten?

Eure Kampftaktik hängt in erster Linie von der Art eurer Bewaffnung ab. Im Kampf mit Schwertern, Äxten oder anderen Nahkampfwaffen kann für fast alle Gegner die gleiche Taktik angewendet werden. Umkreist euren Kontrahenten und versucht ihn von hinten anzugreifen. So könnt ihr mehrere Treffer landen, bevor sich der Gegner umdreht und zurückschlägt. Nutzt Kisten, Säulen oder Überreste besiegter Widersacher, indem ihr einfach drum herum rennt. In der Regel sind die Gegner während einer Verfolgung langsamer. So gelangt ihr ohne große Probleme wieder hinter einen Gegner und könnt zuschlagen. Kämpft ihr mit Pfeil und Bogen, müsst ihr darauf achten, genug Abstand zum Gegner zu behalten, damit ihr nicht von seinen Attacken getroffen werdet. Für den Nahkampf ist der Bogen nahezu untauglich, also wechselt schnell eure Bewaffnung, falls euch ein Monster zu nahe auf den Pelz rückt. Setzt ihr eure magische Energie zum Kämpfen ein, ist eure Taktik auch von der Art des Zaubers und seiner Reichweite abhängig. Ihr müsst beim Kämpfen eure Taktik nicht nur an eure Waffe anpassen, sondern auch an die Eigenheiten der Gegner. Findet heraus, mit welcher Waffe und Strategie ihr am besten mit den einzelnen Monstern zurechtkommt.

DAVID GEGEN GOLIATH
Greift diesen schwerfälligen Riesen von hinten an.

RÜCKZUG Stellt ihr euch an der Tür auf, könnt ihr euch einen Gegner nach dem anderen vornehmen.

KINDERSPIEL Habt ihr genügend Heil- und Magie-Utensilien, könnt ihr den letzten Endgegner mit Leichtigkeit besiegen.

Wie soll ich mich gegen eine Vielzahl von Gegnern zur Wehr setzen?

Werdet ihr mit einer Übermacht an Monstern konfrontiert, solltet ihr zuerst an Rückzug denken. Rennt den Weg, den ihr schon von finsteren Monstern gesäubert habt, ein Stück zurück und wartet, bis euch die Gegner nacheinander folgen. So könnt ihr euch die Monster einzeln vorknöpfen und geht ein geringeres Risiko ein, umzingelt zu werden und im Kampf das Zeitliche zu segnen. Oft ist es auch von Vorteil, in einen anderen, sicheren Raum zu fliehen und sich dort zu verschanzen. Alle Gegner, die zwangsweise durch die Tür müssen, könnt ihr nun problemlos mit Pfeilen oder Magie beharken.

Was hat es mit dem Rückruftrank auf sich?

Der Rückruftrank gibt euch die Möglichkeit, einen Dungeon zu verlassen und an einen sicheren Ort zurückzukehren. Diese Rückzugspunkte wie die Schänke, das Bergarbeiter-Lager oder die Hütte im Sumpf müsst ihr aber zuerst besucht haben, bevor ihr euch wieder dorthin „beamen" lassen könnt. Benutzt Rückruftränke, wenn ihr bemerkt, dass sich eure Energie- oder Pfeilvorräte dem Ende zuneigen. Frischt euer Inventar bei den Händlern auf und nutzt erneut einen Rückruftrank, um euch wieder mitten ins Kampfgeschehen zurückzuteleportieren. Alternativ könnt ihr den nützlichen Trank auch dann anwenden, wenn der Platz in eurem Inventar knapp wird und ihr einige Items bei den Händlern in Bares verwandeln wollt. Aufgrund des großen Nutzens der Rückruftränke solltet ihr immer mehrere davon im Gepäck haben.

SICHERHEIT Mit den Rückruftränken könnt ihr innerhalb von wenigen Sekunden an einen sicheren Ort reisen.

Wie kann ich meinen Goldvorrat vergrößern?

Zuerst solltet ihr jeden Gegner ausschalten, da diese meistens Gold mit sich führen. Außerdem werdet ihr oft in Kisten oder Truhen fündig. Aber auch durch Handel lässt sich das Budget für euren Kämpfer ordentlich aufbessern. Nehmt grundsätzlich alles mit, was ihr in die Finger bekommt. Ist die Kapazität eures Inventars ausgeschöpft, müsst ihr per Rückruftrank zu einem Händler und dort einige Items veräußern. Behaltet nur das Nötigste, damit ihr in eurem Gepäck viel Platz für andere Gegenstände habt. Für die Waffen bedeutet das, dass ihr nur eine Schlagwaffe, wie ein starkes Schwert oder eine Axt, zusätzlich solltet ihr noch einen Bogen mit ein paar Pfeilen griffbereit haben. Behaltet bei den Händlern immer eure beste Waffe und verkauft den Rest. Bei Kleidungsstücken verhält sich das Ganze ähnlich: Verkauft alles, bis auf das, was ihr am Körper tragt. Steigert den Wert „Charisma" eures Charakters, dann kauft und verkauft ihr bei den Händlern zu besseren Konditionen.

Endgegnerstrategien:

Kugel der Untoten:

In der Gruft müsst ihr die Kugel der Untoten zerstören. Stürmt gleich zu Beginn des Kampfes auf die Kugel zu und hackt auf sie ein, bis sie nach oben schwebt. Jetzt müsst ihr gegen viele Skelette antreten. Rennt im Kreis durch den Raum, so dass ihr die Verfolger auf einem Haufen habt. Sucht euch jetzt einen Gegner aus, der ganz besonders an euch klebt und schaltet ihn aus. Flieht, bevor der Rest der Truppe euch erreichen kann und nehmt euch einen Gegner nach dem anderen vor. Wiederholt den Vorgang, bis die Kugel zerstört ist.

Der Beholder:

Auch diesen Widersacher solltet ihr umkreisen und dabei versuchen, ihn von hinten zu attackieren. Direkte Angriffe von vorne wehrt der Beholder leicht ab und kontert im Gegenzug mit seinen starken magischen Attacken.

Illvarra – Die Königin der Dunkelelfen:

Illvarra ist einer der schwersten Gegner des gesamten Spiels. Sie teleportiert sich ständig hin und her, beherrscht viele magische Fernattacken und kann Skelette beschwören, die sie verteidigen. Selbst im Nahkampf ist sie eine starke Kontrahentin. Bleibt während dieser Auseinandersetzung immer in Bewegung, denn nur so habt ihr überhaupt eine Chance. Kümmert euch immer zuerst um die Skelette, bevor ihr wieder gegen Illvarra kämpft. Greift die Dunkelelfe aus jeder Distanz an. Bleibt dazu jedoch nicht zu lange an derselben Stelle, da ihr sonst von einem ihrer Zauber getroffen werdet. Versucht, die Skelette zwischen euch und Illvarra zu bringen, so dass die Knochenkrieger von den Magieattacken Illvarras getroffen werden.

Ciraxis – Der weiße Drache:

In dem Raum, in dem der Kampf stattfindet, entdeckt ihr einige Kisten mit nützlichen Items, die ihr euch gleich zu Kampfbeginn schnappen solltet. Ihr werdet Heiltränke und ähnliche Goodies während des Kampfes bitter nötig haben. Weicht Ciraxis' Angriffen aus und versucht, ihn von der Seite aus zu attackieren. Besonders geeignet hierzu sind Waffen mit einem Flammenattribut. Verfolgt den Drachen durch die Eishöhle und achtet darauf, nie direkt vor ihm zu stehen, da es sonst nahezu unmöglich ist, seinen Angriffen zu entkommen.

Eldrith:

Der letzte Endgegner des Spiels kann ziemlich leicht besiegt werden. Solange ihr genügend Mana und Pfeile habt, empfiehlt es sich, die Schwertmeisterin aus der Ferne anzugreifen. Lasst euch von ihren Zaubern treffen und frischt euren Gesundheitszustand gegebenenfalls mit Tränken auf. Ballert dabei ununterbrochen auf Eldrith. Sucht ihr den Nahkampf, solltet ihr unbedingt mit einem Onyxschwert ausgestattet sein. Zudem sollten eure Abwehrfähigkeiten für einen Nahkampf sehr gut ausgebaut sein.

Erleben Sie Ihre Spiele im GROSSFORMAT!

("Abbildung: DTM Race Driver Directors Cut, © 2003 Codemasters")

PLZ 1:
MORE SCREEN BERLIN
Gäblerstr. 7
13086 Berlin
Tel.: 030/92373270

PLZ 2:
MEDIASTAR HAMBURG
Norddeutschlands größter Videoprojektoren-vergleichsraum
Am Kielortplatz 3
22850 Norderstedt
Tel.: 040/73430637

PLZ 4:
HEIMKINO CENTER DÜSSELDORF
Wielandstr. 21
40211 Düsseldorf
Tel.: 0211/6171414

GROBI DÜSSELDOR
Windvogt 40
41564 Kaarst
Tel.: 02131/769412

HKS OBERHAUSEN
Heidstr. 21 - 23
46149 Oberhausen
Tel.:0208 / 634051

PLZ 5:
MEDIASTAR KÖLN
Friedrich-Bessel-Str. 10
50126 Bergheim
Tel.: 02271/759349

PLZ 6:
MEDIASTAR FRANKFU
Europas größter Videoprojektoren-vergleichsraum
Wilhelm-Leuschner-Str.
63500 Seligenstadt
Tel.: 06182/89490

PLZ 7:
SINEX STUTTGART
Bühlstr. 35
71101 Schönaich
Tel.: 07031/733693

PLZ 8:
BEAMAX MÜNCHE
Wallbergstr. 6
85221 Dachau
Tel.: 08131/275155

PLZ 9:
MEDIASTAR NÜRNBE
Wilhelm-Maisel-Str. 2
90530 Wendelstein
Tel.: 09129/908396

ÖSTERREICHS GRÖßT HEIMKINOWELT
HEIMKINO.AT
Shopping City Süd, Top
A-2334 Vosendorf
Tel.: +43/1/6982317

Preiskracher
Sharp XV-Z 91 E
Auflösung: (SVGA)&(XGA kompr.)
Helligkeit: 600 Ansi-Lumen
DLP-Technik (5fach FRG)
1200:1 Kontrastverhältnis
Nur 2.799,- €

Preiskracher
Infocus X1
Auflösung: (SVGA)&(XGA kompr.)
Helligkeit: 1000 Ansi-Lumen
DLP-Technik
2000:1 Kontrastverhältnis
Nur 1.739,- €

Preiskracher
Sanyo PLV-Z 1
Auflösung: 964x544 (16:9)
Helligkeit: 700 Ansi-Lumen
LCD-Technik
800:1 Kontrastverhältnis
Nur 1.990,- €

Verbinden Sie einfach Ihre Bildquelle (z.B. Spielkonsole, PC, Sat-Receiver, DVD-Player) mit einem Videoprojektor und projizieren Sie Ihre Spiele und Filme im Großformat auf eine Leinwand.

UPS-Versand und Finanzkauf möglich!

Mehr Infos über Videoprojektoren finden Sie im Internet unter www.kinoformat.de

N-ZONE ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Heft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Chance, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-ZONE berichten?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance	❑	❑	❑
Nintendo 64	❑	❑	❑
Game Boy Color	❑	❑	❑
PlayStation 2	❑	❑	❑
Xbox	❑	❑	❑
PlayStation	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?
(1 = sehr gut, 6 = ungenügend)

Text: Schulnote:____
Layout: Schulnote:____
Titelseite: Schulnote:____
Gesamtnote: Schulnote:____

4. Welche Spiele willst du dir demnächst kaufen?

GameCube: **Game Boy Advance:**

_____ _____
_____ _____
_____ _____

5. Würdet ihr euch einen GBA SP kaufen, obwohl ihr schon einen normalen GBA habt?

Ja, auf jeden Fall ❑
Wenn sich andere einen kaufen, werde ich das auch tun. ❑
Weiß ich jetzt noch nicht. ❑
Nein, der normale GBA reicht mir. ❑

6. Was haltet ihr allgemein vom GBA SP?

Ist reine Abzocke. ❑
Sieht total geil aus. ❑
Hätte von vorne herein so erscheinen sollen. ❑
Ist viel besser als der Vorgänger. ❑

7. Würdet ihr euch einen größeren Akku kaufen?

Ja, auf jeden Fall. ❑
Ist eine Überlegung wert. ❑
Nein, die Kapazität reicht auch so. ❑
Nein, ich spiele eh nicht so oft. ❑

8. Wie findet ihr die Anordnung der Knöpfe?

Die Anordnung ist sehr gut gelungen. ❑
Die Schultertasten sind gewöhnungsbedürftig. ❑
Beim alten GBA fand ich die Anordnung besser. ❑

9. Welche Eigenschaften treffen auf N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑

10. Seit wann liest du die N-ZONE?

(aktuelle Ausgabe = 05/2003)
Ausgabe: _____/_____

11. Ich kaufe die N-ZONE ...

... ca. _____ Mal pro Jahr.

12. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
News	___	❑	❑	❑
Reportage: Jugendschutzgesetz	___	❑	❑	❑
Vorschau: P.N.03	___	❑	❑	❑
Vorschau: Starcraft Ghost	___	❑	❑	❑
Vorschau: Enter the Matrix	___	❑	❑	❑
Test: Zelda – The Wind Waker	___	❑	❑	❑
Test: Ikaruga	___	❑	❑	❑
Test: Die Sims	___	❑	❑	❑
Test: NHL 2K3	___	❑	❑	❑
Test: Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition	___	❑	❑	❑
Hardware	___	❑	❑	❑
Leserbriefe	___	❑	❑	❑
Cheats & Codes	___	❑	❑	❑
Komplettlösung: Metroid Prime	___	❑	❑	❑
Kurztipps: Ikaruga	___	❑	❑	❑
Kurztipps: Baldur's Gate	___	❑	❑	❑
Kolumne: Neulich in der Redaktion	___	❑	❑	❑

13. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____
_____

14. Was hat dir allgemein an N-ZONE gefallen?

_____
_____

15. Was hat dir an N-ZONE weniger gefallen?

_____
_____

16. Lesercharts: Welche drei Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
2. _____
3. _____

17. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschst du dir am meisten?

1. _____
2. _____
3. _____

Name, Vorname _____

Telefonnummer _____

Straße _____

Wohnort _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an folgende Adresse:
Computec Media • N-ZONE • Kennwort: Zeugnis 05 •
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

IMPRESSUM:

VORSTAND:
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne, Th. Szameitat

REDAKTION:

Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch (V. i. S. d. P.)

Redaktion:
Leitender Redakteur: Fabian Sluga
Redaktion: Udo Crnjak, Kerstin Springer
Redaktionsassistenz:
Yves Nawroth
Auslandskorrespondent:
Warren Harrod
Bildredaktion: Albert Kraus

Layout:
Alexandra Böhm, Stefanie Sämann, Fabian Hübner

Lektorat/Schlussredaktion:
Birgit Bauer, Claudia Brose, Esther Marsch, Cornelia Lutz

Textchef:
Michael Ploog
Stellvertretende Textchefin:
Margit Koch-Weiß

Art Director:
Andreas Schulz

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/28 72 - 341
Fax: +49 - 911/28 72 - 241
E-Mail: jasmin.zemsch@computec.de

Anzeigenleitung:
Ina Willax
E-Mail: ina.willax@computec.de

Anzeigenberatung:
Alexander Kreis (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 911/28 72 - 241
E-Mail: alexander.kreis@computec.de

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer
E-Mail: andreas.klopfer@computec.de
Anca Stef
E-Mail: anca.stef@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC: +49 - 911/28 72 - 261
ISDN Mac: +49 - 911/28 72 - 260

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inklusive der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, und der Seitennummer an:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Alexander Kreis, Anschrift siehe oben.

VERLAG:

Produktionsleitung:
Ralf Kutzer

Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

Vertrieb:
Burda Medien Vertrieb

Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter

Abonnement:
N-ZONE kostet im Abonnement € 36,60 für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland € 49,80)

Abonnementsbestellung Österreich:
Leserservice GmbH, Niederalm 300, A-5081 Anif, Tel.: 06246-882882, Fax: 06246-8825277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abopreis für 12 Ausgaben: € 41,60

Druck:
heckel GmbH, Nürnberg, ein Unternehmen der schlott sebaldus Gruppe

ISSN/Pressepost:
N-ZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424, VKZ B 43739

IN DER COMPUTEC MEDIA AG ERSCHEINEN AUSSERDEM:

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 4. Quartal 2002 39.502 Exemplare

SO ERREICHST DU UNS:

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
COMPUTEC MEDIA
N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: nzone@computec.de
Website: www.n-zone.de

ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE:
Kundenservice:
Computec-Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Zentrale Abo-Nummer:
Telefon: 0451-4906-700
Telefax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

SPIELE-HOTLINES

TIPPS & TRICKS, SONSTIGE FRAGEN ZU SPIELEN:

Hersteller/Vertrieb:	Kontakt:	Wann:	Gebühren:
Acclaim www.acclaim.de	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Activision www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Electronic Arts (D) www.electronicarts.de	0190/754464	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
Electronic Arts (A)	0900/373762	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,08/Min.
Electronic Arts (CH)	0900/776677	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	SFR 2,-/Min.
Infogrames www.infogrames.de	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
Konami www.konami.de	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,24/Min.
Nintendo www.nintendo.de	0190/000000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,51/Anruf
Take 2 www.take2.de	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
THQ www.thq.de	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubi Soft www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Virgin Interactive www.vid.de	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.
Vivendi Universal www.vivendi-universal-interactive.de	techsupport@vup-interactive.de		

* Nur technische Hotline

INSERENTENVERZEICHNIS

Computec Media AG	56, 57
Eidos	99
Electronic Arts	100
Game Store	21
Idee & Spiel	25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33
Ingram Micro	50, 51
Mediastar	89
Nintendo	2
Stadlbauer	61
THQ	63, 89
Vidis	67
Vivendi Universal	47, 81

Abonnent sein lohnt sich!

Jeder Abonnent nimmt ab sofort **automatisch** an einer monatlichen Verlosung teil – **hier sind die Gewinner im März!**

- **Einen modernen Multimedia-PC:** Mike Körner aus Berlin
- **Eine Sony PlayStation 2:** Norbert Schlüter aus Stockstadt
- **Einen Nintendo GameCube:** Ralf Neuschäfer aus Düsseldorf
- **Einen Nintendo Game Boy Advance SP:** Nikolas Daniel aus Garmisch-Partenkirchen

Herzlichen Glückwunsch!

And the winner is ...

Misswahl mal ganz anders!

Wer ist eigentlich die betörendste Schönheit im Videospielland? Eine interessante und berechtigte Frage. Kann sich Vanessa Z. Schneider gegen Rebecca Chambers, Samus Aran oder Prinzessin Peach durchsetzen? Wir sind der Meinung, dass ihr das ohne große Probleme gelingt! Aber seht selbst ...

Damals in der Redaktion

Das stand vor **fünf Jahren** in der N-ZONE.

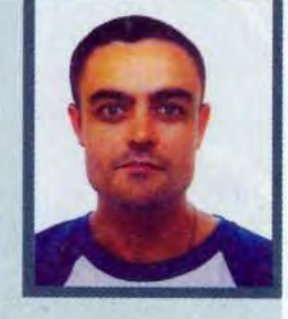
Der Hype um *Zelda* nahm auch in dieser Ausgabe seinen Lauf. Die ausführliche Vorschau zu *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* trug einen wesentlichen Beitrag dazu bei. Im Testteil war *Frankreich 98: Die Fußball-WM* mit stolzen 90 % der absolute Top-Titel. Knobelfreunde hatten mit *Bust-A-Move 2* (85 %) wieder genug Grund für ausladende Gehirnakrobatik.

VORSCHAU

N-ZONE 06/03 Ab 21.05.2003 am Kiosk!

INFO WAS WIRD GESPIELT BEI ...

Ben Le Rougetel



Der 32-jährige Ben Le Rougetel ist Senior PR Manager bei Capcom.

Was spielen Sie im Augenblick?
Glücklicherweise kann ich frühe Versionen von *P.N.03* und *Viewtiful Joe* spielen.

Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?
Auch wenn man die Kontrolle über Vanessa hat und nicht über ein Raumschiff, fühle ich mich an alte Shooter-Tage zurückerinnert. Es ist eben Non-Stop-Action. Bei *Viewtiful Joe* gefällt mir die innovative Art und Weise, wie man mit Joes Spezialfähigkeiten andere Charaktere und die Umgebungen beeinflussen kann.

Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre Alltime-Favourites und warum?
Super Monkey Ball, *Mario 64*, *Super Bomberman*

Was gefällt Ihnen am GameCube am besten?
Der Wavebird-Controller

Welche GameCube-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Super Tennis

Mit welchem Video- oder Automatengame begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Ich hatte den Sinclair ZX81 und danach den BBC Micro, auf dem es einige tolle Arcade-Umsetzungen wie *Scramble*, *Phoenix* oder *Defender* gab. Bei den Automaten war es, glaube ich, *Gorf* – eine weiterentwickelte Form von *Space Invaders*, bei der man nach oben scrollen konnte. Wow, das war eine Revolution zu der damaligen Zeit.

Welches Spielgenre bevorzugen Sie generell und warum?
Nachdem ich älter geworden bin, verbringe ich zu Hause viel Zeit damit, Puzzlespiele zu zocken. Shoot 'em Ups und Fußballspiele machen mir aber auch noch sehr viel Spaß.

Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?
Fußball. Nichts kommt an das Gefühl heran, seinem besten Kumpel zwei oder drei Tore reinzujubeln.

Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Genießt das Spielen!

P.N.03

Vanessa Z. Schneider hat uns in dieser Ausgabe bereits mächtig den Kopf verdreht und gezeigt, wie Frauenpower in der Zukunft auszusehen hat. Sehr gute Umgebungen und stylishe Action zeichnen diesen Titel aus. Mal sehen, wie sich der Science-Fiction-Shooter von Capcom in unserem ausführlichen Import-Test macht.

Soul Calibur 2

Das Prügelspiel mit Seele kommt mit großen Schwerthieben auf uns zu. Wir haben die Gelegenheit, die japanische Version auf Schwerter und Äxte zu prüfen. Link und Co. haben auf jeden Fall die aktuelle Referenz im Visier und wir zeigen euch, ob ihnen der Eroberungsversuch gelingt.

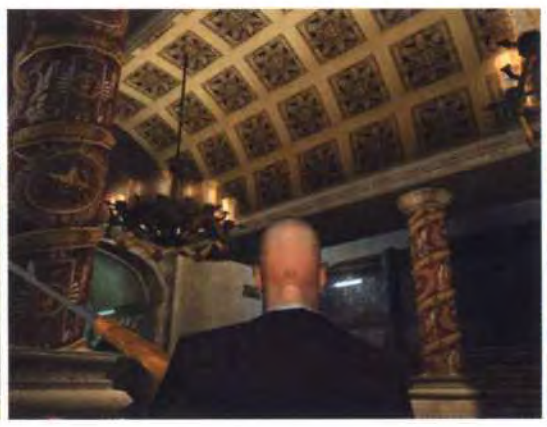
Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

VORSCHAU:	GLADIUS (GC)
VORSCHAU:	FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES (GC)
IM TEST:	BURNOUT 2: POINT OF IMPACT (GC)
IM TEST:	TOM CLANCY'S SPLINTER CELL (GC)
IM TEST:	SKIES OF ARCADIA LEGENDS (GC)
IM TEST:	X2: WOLVERINE'S REVENGE (GC)
IM TEST:	ENTER THE MATRIX (GC)

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.

DEMNÄCHST AUCH FÜR
NINTENDO GAMECUBE

HITMAN 2™
SILENT ASSASSIN



Io-Interactive

PC CD

NINTENDO GAMECUBE

XBOX

PlayStation.2

EIDOS INTERACTIVE
www.eidos.com

Hitman 2: Silent Assassin © I.O Interactive A/S, 2003. Developed by I.O Interactive A/S. Published by Eidos Interactive Limited. Hitman 2: Silent Assassin is a trademark of Eidos Interactive Limited. All rights reserved.

EA SPORTS BIG

nbastreet.com

NBA STREET Vol. 2

Diss gravity,
slam the street with unreal moves.

© 2003 Electronic Arts Inc. EA SPORTS, das EA SPORTS-Logo, EA SPORTS BIG und das EA SPORTS BIG-Logo sind Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. NBA und die Bezeichnungen der einzelnen NBA-Mitgliedsteams sowie die individuellen Designs der Teams sind Marken, Urheberrechte oder andere Formen geistigen Eigentums von NBA Properties, Inc. und der entsprechenden NBA-Mitgliedsteams und dürfen weder ganz noch auszugsweise ohne ausdrückliche Genehmigung von NBA Properties, Inc. verwendet werden. © 2003 NBA Properties, Inc. Alle Rechte vorbehalten. EA SPORTS™ und EA SPORTS BIG™ sind Electronic Arts™-Marken. PlayStation und die PS-Logos sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc. TM, ® and the NINTENDO GAMECUBE LOGO are trademarks of NINTENDO. © 2003 Nintendo. Microsoft, Xbox und die Xbox-Logos sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.

nba.com

NINTENDO GAMECUBE

XBOX

PlayStation 2

Die Straße gehört dir